LE N°1 DES JEUX VIDEO ET DU MULTIMEDIA DE LOISIRS



joystick

N° 54 NOVEMBRE 1994

Ecstatica

L'arrivée en force après 5 ans de développement

THEME PARK & UFO Enfin sur AMIGA

LBA, Inferno, Colonization, Magic Carpet DU TOUT BON !

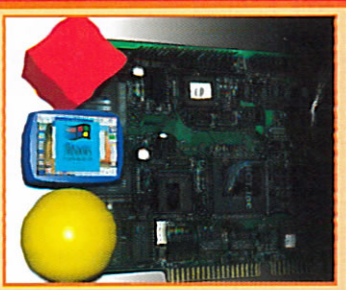


Commander Blood

UN MÉLANGE DÉTONANT

Philippe Ulrich & Cryo

EXCLUSIF



LA CARTE 3DO

Mettez une console dans votre PC !

UNIQUE AU MONDE 228 pages de jeux vidéo

Internet

C'est quoi exactement ?

SOLUTIONS 7th GUEST & GENESIA



N° 54 • NOVEMBRE 1994 • 30 F • BELGIQUE : 195 FB • SUISSE : 9 FS • CANADA : 7,95$ • PORTUGAL CONT : 750 ESC • ANTILLES/REUNION/GUYANE : 45F



1-DESCENT™
Action
PC 3.5
CD-ROM PC
2-CYBERIA™
Action / Aventure
CD-ROM PC
3-STONEKEEP™
Jeu de rôle fantastique
CD-ROM PC
4-VOYEUR™
Aventure - Thriller Politique
CD-ROM PC
CD-ROM Mac
plein
Distribué par :
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
SIM CITY
ACTION NEWS
©1994 Interplay Productions Ltd. and Virtual Image Productions.
©1993 Interplay Productions Ltd. All Rights Reserved. Sim Ant and Sim City are registered trademarks of Sim-Business Dba Maxis. ©1989, 1991, 1992, 1993, Sim-Business Will Wright. All rights reserved world wide.
©1994 Interplay Productions Ltd. All rights reserved.
©1994 Interplay Productions Ltd. and Software Heaven Inc. All rights reserved.
Stonekeep is a trademark of Interplay Productions Ltd ©1994 Interplay Productions Ltd. All rights reserved
©1994 Xatrix Interactive Design, Inc. All rights reserved.



6
1
2
3
4
REC
AUTO
8
5
7
4
8
s feux
ur
rplay
TM
5-SIM CITY ENHANCED™
Stratégie
CD-ROM PC
6-BLACKHAWK™
Action / Aventure
PC 3.5
7-DUNGEON
MASTER II™
Jeu de rôle
fantastique
PC 3.5
CD-ROM PC
Amiga
Mac
8-WARCRAFT™
Stratégie fantastique
PC 3.5
CD-ROM PC
Presentés au :
4E SALON INTERNATIONAL
DE LA HIGH-TECH
DE LOISIRS
SUPERGAMES
30 Novembre - 4 Décembre 1994
Paris - Porte de Versailles
28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil Cedex

Sommaire

NOVEMBRE 94

LucasArts™ Heroes

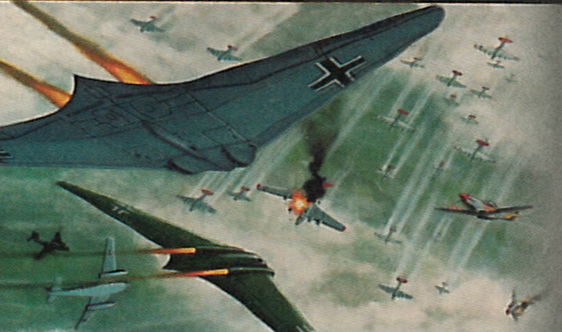










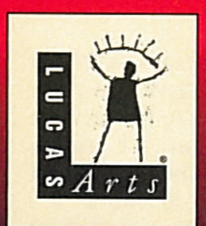


SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE®

+ 4 scénarios

et pilotez les meilleurs avions de guerre
de la seconde guerre mondiale.





LucasArts™ HEROES, VOUS ENTRAÎNE DANS DES AVENTURES PLEINES DE SUSPENSE, DE MYSTÈRE, D' HÉROÏSME ET D' HUMOUR.



28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil Cedex

Jouez et gagnez

le top pour vos micros,
DES LECTEURS CD ROM
DES PACKS MULTIMÉDIA
VOS JEUX PRÉFÉRÉS SUR
CD, PC, AG

36 68 22 24



+

+


TÉLÉPHONEZ VITE AU

36 68 22 24

2Fr19 par minute

Jeu sans obligation d'achat.

Sur les questions, j'écris ton nom. Sur les lignes, et aussi en dessous des fois, j'écris ton nom. Sur les murs... euh non... pas sur les murs, dans le magazine, j'écris mon nom et aussi le tiens. Ouh là, me rappelle plus ce poème, moi. Attendez... ça va me revenir... Sur un arbre perché, j'écris ton nom (ça y est, ça me revient). Sur les ailes de géants, sous le pont Mirabeau, j'écris ton nom. Dans le courrier des lecteurs, j'écris ton nom.

Chers Amis,

Il était né, voici quelques mois, le plus beau, le plus grand et le plus puissant : l'Amiga CD 32. Le sourire était sur nos lèvres face à ce nouvel ami des journées solitaires. Mais aujourd'hui, le CD 32 et ses parents sont malades, ils ont le virus "faillite" et leurs jours sont comptés.
N'y a-t-il personne qui puisse trouver un remède ?
Si les éditeurs pouvaient encore faire des jeux pour ce standard, la machine irait mieux. Ont-ils peur d'attraper le même virus ?
Pourquoi des techniciens ne fabriquent-ils pas une carte qui permette à la CD 32 de lire les CD-Rom PC ? Je sais que c'est possible, ne me dites pas le contraire. Cela permettrait à notre CD 32 d'inonder le marché, car il est moins cher que la 3DO. CD 32, je sais que tu es le meilleur, mon ami et nous ne te laisserons pas mourir, car tu fais partie de l'avenir.

Dominique (Toulouse)

Eh bien, comment dire ? Hem. Alors voilà : la nature est parfois cruelle et les animaux les plus gentils y sont mangés par des animaux méchants. Le gentil mouton qui fait "bêêê" et la vache qui fait "meuh, meuh", et aussi les poules ("cot, cot") sont mangés par les loups qui hurlent ("aouwwwww"). Bref, la loi de la jungle et la survie et tout ça font que les plus faibles s'en prennent plein la tête. La jungle de la micro-informatique est, euh, une jungle dans laquelle les poules n'ont pas de dents pour manger les 3DO. Du reste, ça tombe bien, car elles mourraient de faim, vue que la 3DO n'est pas encore en vente officiellement.
Si les éditeurs ne développent pas de jeux sur la CD 32, c'est qu'ils n'en vendent pas assez, sinon tu peux être certain qu'ils en feraient, car eux aussi veulent gagner de l'argent pour acheter des moutons et des vaches et des poules aussi.
Pour ce qui est de lire les PC CD-Rom, désolé de te décevoir, mais non, c'est pas possible du tout du tout du tout. Pas plus qu'une vache et un mouton peuvent pondre une poule. Ni même un œuf. D'ailleurs, si c'était possible, on pourrait lire les jeux CD 32 sur les PC ou bien faire des omelettes de mouton. Enfin, tout ça pour dire qu'en effet, ton ami est très très très malade et qu'il serait peut-être temps que tu te trouves un ami plus costaud (un loup, par exemple) ou bien que tu apprennes à te passer de sa compagnie. Par exemple, comme les bergers. Ce n'est pas la fin du monde, et rien ne t'empêche de rejouer avec les mêmes jeux et de regarder des films, car la CD 32 peut lire les films FMV.

Salut, Joy !

Je possède un Amiga 500 + et je commence à désespérer. J'ai vu qu'un PC DX 40 coûte environ 8 000 francs. Est-ce un investissement intéressant ? On m'a dit qu'un lecteur de CD-Rom peut fonctionner sans le PC, est-ce vrai ? Et le PC, il coule ou il a encore de beaux jours devant lui ?

Sébastien Rossi (La Valette du Var).



Sauf si tu lorgnes du côté de la simulation en 3D, le PC DX 40 est une machine qui te donnera satisfaction dans l'immédiat, mais qui risque d'être dépassée. Si tu en as la possibilité, il peut être préférable que tu lorgnes sur un PC plus puissant (par exemple, un DX2 pour rester dans des limites raisonnables), mais rien ne t'y oblige. Tu n'auras pas le matériel le plus récent, mais tu n'en mourras pas. Ou alors tu te prépares une vie de frustration complète, parce que ta copine ne sera pas la plus belle fille du monde, tes amis les plus intéressants de la planète, ta maison la plus chouettos, ta voiture la plus rapide, etc.
De toute façon, tous, je dis bien TOUS les PC (en tant que modèle) sont appelés à se démoder (c'est également valable pour les jolies filles, les amis, les maisons, les voitures et le soleil, qui n'en a plus que pour 4,5 milliards d'années). C'est ce qui fait la force du PC (en tant que standard) puisqu'il est possible de le remettre au goût du jour en rajoutant des bouts à droite à gauche. À part ça, non, le PC (en tant que standard) ne risque pas de couler.
Pour ton histoire de CD-Rom, la réponse est oui si tu veux l'utiliser comme presse-papier ou comme cale pour une armoire bancale ou comme projectile : un lecteur de CD-Rom sans PC ne sert à rien. À la limite, tu peux écouter des disques audio avec certains modèles très perfectionnés, mais dans la majorité des cas, un lecteur CD-Rom sans PC, c'est à peu près aussi fonctionnel qu'une enclume coulée dans un bloc de béton. L'avantage c'est que c'est rudement moins lourd.

Salut !

Cela va faire un an que j'essaie de me procurer l'Overgame Machine CX, sans résultats. Bon, d'accord, j'aurais dû m'adresser à un mag consoles, mais ça fait longtemps que j'achète Joystick et je ne compte pas changer mes habitudes.

Antoine Dumet (Massy Palaiseau)

Eh oui, tu devrais demander à un magazine de consoles, mais comme on parle un peu des consoles, on va te répondre un peu. Tu peux trouver cette bécane (l'engin en question est une super console qui accepte les cartes Jemma, c'est-à-dire des cartes utilisées dans les machines de salles d'arcade) chez ScoreGames (Tél. :(1) 43.29.02.90).

Bonjour !

À propos de la 3DO, j'aimerais savoir si l'importation officielle changera son prix. Existe-t-il une différence entre la machine de Sanyo et celle de Panasonic ? Y aura-t-il un moyen de voir des films sur CD ? Et au fait, c'est quoi le "MPEG niveau 1" ?

Pascal Wilkins (Conches)

Il est certain que l'importation officielle changera le prix, mais dans quelle proportion ? On ne peut pas le deviner. Toutefois, lorsqu'on sait que la 3DO importée est vendue moins cher en France par Micromania que la 3DO

officielle en Angleterre, on se demande... Entre Sanyo et Panasonic, seul le look devrait être différent. À moins que la Sanyo ne soit pas équipée pour recevoir le Buldog, ce fameux composant M2 dont il est question dans les niouzes. En ce qui concerne les extensions, rien de prévu dans l'immédiat.
Bien sûr, on pourra voir des films lorsque la carte FMV sera disponible. Enfin, le MPEG est un standard de compression. Le Niveau 1 définit la norme utilisée pour la compression des images numériques. Le niveau 2 est utilisé pour compresser les données qui transitent par les satellites. Ça passe largement au-dessus de nos têtes.

Cher Joystick,

je ne sais vraiment pas où vous êtes allés chercher l'illustration du soit-disant oncle de Thierry Chaupette (courrier des lecteurs N° 53, p. 6), car il se trouve qu'il s'agit du roi de Perse Nozeffaredim Shah avec lequel j'ai des liens de famille. Tout ce que je peux vous dire, c'est que vous pouvez vous estimer heureux qu'il soit mort depuis une bonne centaine d'années : étant très fier de son effigie, il n'aurait pas hésité à vous châtier. Néanmoins, je suis heureux d'être la seule personne à avoir compris le gag que vous ne soupçonniez pas vous-même : il adorait les vélos. Ce n'est pas très drôle, mais ça a le mérite d'être bien tombé. Pour revenir au sujet qui nous intéresse, "Qu'est devenu le CD ?". Une brève "Histoire du Temps" ? Qui est le développeur ?

Hossein Khonsari (Paris).

Merci beaucoup pour ta lettre et ton humour et que ton ancêtre se rassure, il aurait été fier d'être l'oncle de Thierry Chaupette ! Pour répondre à ta question sur "La brève Histoire du Temps", on ne connaît pas la date de sortie. Quant au programmeur, idem. Si c'est Stephen Hawkin qui programme ça lui-même en tapant sur le clavier avec son nez, ça risque de prendre un moment. Ouh là ! je prends des risques, là ! Stop ! c'est de l'humour ! N'écrivez pas pour nous dire que nous nous moquons des handicapés. À ce sujet, nous n'accepterons que les lettres de Stephen Hawkin en personne. Mais on est tranquille, le temps qu'il écrive ça avec son n... Oups ! j'ai failli remettre çà.

Bonjour,

Je viens de recevoir, le 28 septembre dernier, votre numéro 53, mais hélas, sans sa disquette. Pourtant, la boîte aux lettres était bien close et l'envoi discret. Je vous signale d'ailleurs que si c'est la première fois que je vous écris, ce n'est pas la première fois que je n'ai pas de disquette. Question en passant : je dispose d'un PC DX2 avec 8 Mo de RAM, lecteur CD et Sblaster Pro 16, et il m'arrive souvent d'être obligé de passer par une disquette boot pour disposer d'assez de mémoire. Ne pourriez-vous pas, pour chaque jeu, indiquer la config idéale ?

Michel Gamache (Montrouge)

Alors, voilà ! Je suis désolé de t'assener un tel choc, mais tu ne lis plus "Tilt". Assieds-toi ! Tu es détendu ? Ça va ? J'ai une autre mauvaise nouvelle : "Tilt" n'existe plus. Le journal que tu recois chaque mois s'appelle "Joystick" (regarde, c'est marqué sur la première page. On appelle ça une couverture). Il est envoyé à ceux qui étaient précédemment abonnés à "Tilt", et il ne contient pas de disquette. Jamais. Donc, pas la peine d'installer un piège à feu sur ta boîte aux lettres, personne ne vient te voler.
À propos de tes problèmes de configuration, le plus simple est que tu fasses un multi-boot (avec le DOS 6.2) ou bien que tu fasses des tonnes d'essais (c'est ce que j'ai fait, et tous les jeux marchent chez moi). En effet, il n'est pas possible de proposer un fichier config et un fichier autoexec "universel", car chaque machine a des drivers spécifiques. Pour te mettre sur la piste, je dirais simplement qu'il faut limiter le path au strict nécessaire, limiter la taille buffer de MSCDEX (généralement 5), se passer de SETVER, se passer de Share (utile seulement à Windows) et rajouter la commande STACKS= 0,0 dans config.sys. Il est probable que le driver de ton CD-Rom soit responsable s'il s'agit d'un lecteur SCSI. Un moyen d'y remédier est d'utiliser le driver Corel SCSI, universel pour le coup.



Aujourd'hui, vous pouvez tout faire.

Vous pouvez changer d'apparence, de couleur, de sexe.

Vous pouvez travailler dehors, dedans, vous pouvez manipuler des objets ou des données. Au choix.

Vous pouvez être maçon ou musicien, vivre dans le vrai ou le faux, à la ville ou à la campagne. Vous pouvez consulter d'anciens grimoires à la lumière d'une bougie ou être un techno-freak branché retrieving et netriding.

Vous pouvez être demain à Tokyo, à New-York, ou dans une île du Pacifique.

Vous pouvez réaliser, fabriquer, créer, inventer des personnages, des molécules, des outils, des aventures, des images, des plantes, des histoires, des lois, des animaux.

C'est la première fois dans l'histoire de l'humanité qu'on peut tout faire.

Maintenant que vous avez tous les pouvoirs du monde entre les mains, qu'allez-vous faire?

14.400

Dans les mois qui viennent, Time Warner va placer une version électronique de trois de ses magazines : Sports Illustrated, People et Fortune, sur Compuserve, un réseau électronique américain. Seront disponibles à la fois les textes et les images. Sur minitel, on s'excuse, on peut pas.

ENCARTÉ

Après 3DO, c'est Philips qui vient d'annoncer que le CD-i serait bientôt disponible sous forme d'une carte enfichable dans un PC. "Bientôt", en l'occurrence, désigne le premier trimestre 95. Le prix est encore inconnu. J'ai l'impression que le navire des consoles prend l'eau et que les rats rejoignent la terre ferme des bons vieux ordinateurs, non?

MIETTE

Cet automne, Time Warner Interactive va sortir un économiseur d'écran basé entre autres sur les dessins de Crumb, le prêtre de la contre-culture : Fritz the Cat, Mr Natural...

TECHNOPUB

Première expérience tentée par Nintendo : le lancement publicitaire du jeu Donkey Kong Country sur réseau électronique, en l'occurrence Compuserve. Il y aura d'abord une conférence en direct dans un forum entre tous ceux qui veulent venir et les trois dirigeants mondiaux de Nintendo, pendant une heure, puis un petit concours portant sur la connaissance de Donkey Kong et permettant de gagner un voyage ou des babioles ; ensuite, une preview sera proposée au téléchargement, sous forme de clip pour PC ou Mac ; et enfin, les développeurs feront une mini-conférence en donnant des astuces et en dévoilant des détails du jeu.

UNIVERS LUDI

Ubi Soft annonce la création du département Ubi Studio. Avec Ludi Média, Ubi Studio créera des logiciels sur PC CD, Jaguar, PSX, etc. Les premiers produits annoncés trancheront avec la production actuelle, puisqu'il s'agira de jeux pas vraiment gores. Sont prévus sur PC CD-Rom Kiyeko et les Voleurs de Nuit, jeu éducatif ainsi que Rayman sur Jaguar, jeu de plate-formes.





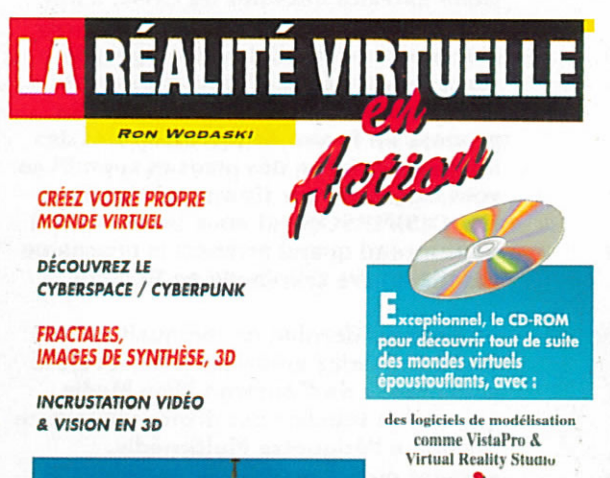


3D Virtuelle ?

Il serait plus judicieux de parler de 3D en action à propos de "La RV en action aux éditions Sybex. Ne boudons pas, près de 700 pages et un CD-Rom contenant des démos utilisables (VistaPro 3.0, Photomorph, Distant Sun, Mars Explorer), des jeux (Alone in the Dark, etc.), des images 3D et utilitaires de visualisation, c'est toujours bon à prendre.

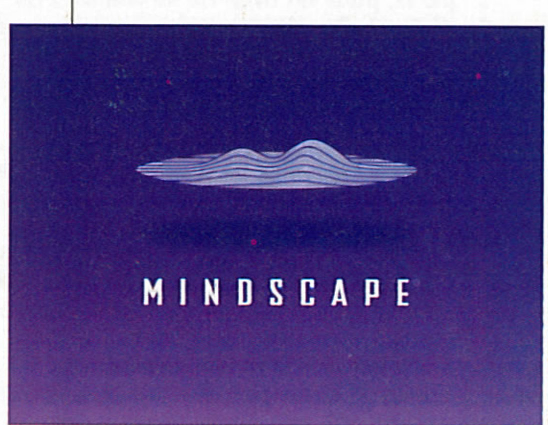
MEGACHIC

Megarace la course de voitures futuriste de Cryo vient d'être présentée pour un prix du "Meilleur Jeu Informatique de 1994", décerné chaque année par l'Academy of Interactive Art and Science Awards, les oscars américains de l'interactivité. Les autre jeux nommés dans cette catégorie sont 7th Guest, Myst et Return to Zork, tous trois américains. À noter que Megarace s'est déjà vendu à 330 000 exemplaires dans le monde. Espérons que les États-Unis craqueront pour la "french touch of class". Pour l'anecdote, c'est Leslie Nielsen (inspecteur Frank Drebin de la série "Y a-t-il...") qui présentera la soirée.



RÉTRO

The Software Toolworks, qui avait racheté Mindscape il y a quatre ans, vient de changer de nom et s'appelle désormais Mindscape. La décision de changer vient du fait que "Les outils logiciels", comme nom, ça ne représentait pas tellement les valeurs du jeu, qui sont plutôt l'évasion et le travail de l'esprit. Le nouveau nom vient du fait qu'un type, à un moment, pendant un brainstorming, a dit : "dites donc... esprit, évasion... mind, escape... on n'a pas acheté une boîte qui s'appelait Mindscape, il y a trois ou quatre ans ?" Et bingo, ils ont décidé de prendre le nom de la boîte en question. Leur nouveau logo, ci-contre, s'anime lorsqu'il sert d'introduction à un jeu. Il est bizarre, leur nouveau logo, on dirait qu'il vient tout droit des années 70.



PAR LES KIPS

LES PROCÈS DU MOIS

Fin du procès qui opposait Intel à AMD, portant sur une violation de copyright perpétrée par le second sur le premier. AMD commercialisait en effet des processeurs compatibles i486 contenant un sous-circuit, l'ICE, copié intégralement sur celui d'Intel. Ça lui est désormais interdit par une décision de justice, et le fabricant devra détruire tous les processeurs en stock contenant ce circuit. Il reste désormais à évaluer les dommages et intérêts qu'Intel est fondé à demander. C'est probablement en prévision que le patron d'AMD, Sanders, a déclaré en substance : "De toutes façons, sur les 4 millions de 486 que nous avons livré, seule une infime partie comprenait l'ICE. Et de toutes façons, Intel ne peut pas nous demander de dommages et intérêts, puisqu'il n'est de toutes façons pas en mesure de répondre à toute la demande ; il n'y a pas de manque à gagner. Et puis de toutes façons, nos processeurs n'ont pas besoin de l'ICE. D'ailleurs, on en a stoppé la production il y a déjà un moment. Bon, y en a un peu dans nos 386, mais de toutes façons, les 386, c'est bientôt fini, c'est plus à la mode". A mon avis, il flippe.

Atari et Sega étaient en procès depuis la nuit des temps pour de sombres histoires de brevets appartenant au premier qui auraient été enfreints par le second ; on imagine les interminables querelles d'experts qui découlent d'une telle situation. Or, ils viennent de parvenir à un accord amiable selon lequel Sega achète pour 50 millions de dollars le droit d'utiliser 70 brevets d'Atari pendant 7 ans, et achète également 4,7 millions de parts d'Atari (soit 8 % du nombre total de parts, pour un total de 40 millions de dollars). De plus, certains jeux pourront faire l'objet d'une conversion des machines de l'un aux machines de l'autre, et toutes les plaintes en cours entre les deux parties sont retirées. Autant vous dire qu'Atari est très, très, très, très content.

On vous avait déjà dit ça : un éditeur a été condamné pour avoir copié graphiquement les toasters volants d'After Dark, l'économiseur d'écran de chez Berkeley Systems, alors même qu'il s'agissait d'une parodie. Le groupe Jefferson Airplane, sentant l'oseille, et sachant que la pochette d'un de leurs disques de 1973, "30 seconds over Wonderland", comportait également des toasters volants, a intenté un procès à Berkeley en disant qu'après tout, c'est eux qui avaient eu l'idée originale. Raté : ils ont été déboutés par le juge car ils n'avaient pas fait de dépôts séparés pour la pochette et la musique.

C'est pas nouveau, mais c'est rigolo : Microsoft a gagné un procès en Chine contre une boîte qui fabriquait des faux hologrammes, du genre de ceux qu'on trouve sur les boîtiers Microsoft, justement. Elle a été condamnée à 5000 dollars d'amende. Microsoft, outré par la petitesse du chiffre, est actuellement en appel pour 20 millions de dollars, soit 30000 ans de salaire d'un Chinois moyen. Qu'est-ce que tu fais, tu viens avec nous au troquet boire un saké ? Ah non, j'peux pas, j'ai un truc à rembourser, faut que j'bosse.

CNN et Turner Home Entertainment sortent ce mois-ci un CD-Rom nommé "The people Vs OJ Simpson", alors même que le procès du quaterback et acteur américain n'est pas terminé. Justement, il s'agit de s'informer des pièces du dossier grâce à une heure de vidéo extraite des infos de CNN, à des extraits de greffe, des déclarations, des pièces à conviction, des témoignages sonores... De plus, un abonnement à Compuserve est offert, car ce service propose un forum de discussions et des images, des infos, des plans et tout. Si ça vous intéresse, sur Compuserve, tapez GO OJSIMPSON (et vous saurez ce qui nous attend quand éclatera la prochaine grande affaire criminelle en France).

Le mois dernier, on indiquait qu'une court de justice américaine avait rejeté la demande de Compton New Media, qui voulait toucher des droits sur tout ce qui porte l'étiquette Multimédia, arguant du fait qu'ils avaient déposé le terme il y a belle lurette. Compton réattaque, en précisant davantage ses exigences : il entend être propriétaire du concept d'encyclopédie multimédia sur CD-Rom avec synthèse de parole permettant à l'utilisateur de recopier des éléments pour son usage personnel. C'est déjà plus raisonnable.

C'est Quoi Cette Bouteille de Lait ?

L'excellente collection "Comment Ça Marche ?" s'attaque à la programmation. Toujours aussi pédagogique, cet ouvrage de Daniel Appleman n'en est pas moins didactique. Le complet néophyte gagnera cependant à le lire en premier "Le Micro" (Collection "Comment ça Marche ?"), de Ron White, chez Dunod également.



CULTURES

Sega a réalisé une enquête sur les comportements des joueurs dans différents pays européens. Selon les résultats, les Français recherchent d'abord la qualité des graphismes, les Allemands tiennent absolument à essayer un jeu avant de l'acheter, et les Anglais se fient principalement à l'avis des magazines.

MAILING

Un CD-Rom contenant l'intégralité des annuaires téléphoniques grands-britons sera bientôt en vente. Mais la société Pro CD (rien à voir avec Dechavman) qui l'édite (et qui a tout simplement recopié les annuaires) ne peut pas le mettre sur le marché anglais, because British Telecom prétend à la propriété de cette longue liste. Il sera en vente ailleurs en Europe pour mille francs environ.

PAR TOOTLEY QUEEP

Mea Culpa

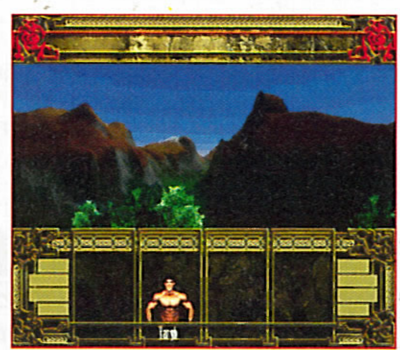
Après avoir fait le tour de la rédaction sur les genoux pour y collecter les cendriers, lesquels furent promptement versés sur ma tête par la main qui ne battait pas ma coulpe, c'est pied nu et en simple chemise de lin grossier que moi, Moulinex, me présente à vous afin que d'y implorer votre mercy. Dans le numéro 53, page 16, j'annonçais avec insouciance que Ultimate Arena et Evil Game sortiraient sur Amiga. Funeste erreur dont j'aurai à m'expliquer lors du Jugement dernier devant notre Seigneur. Ces jeux ne seront exclusivement disponibles que sur Atari STE et Atari Falcon. Frères humains qui après nous lisez, n'ayez les cœurs contre nous endurcis...

LES TÉLEX DU MOIS

Les premiers PC IBM équipés du processeur PowerPC ne seront finalement pas en vente avant le premier trimestre 95. ***C'est Ubi qui récupère les droits de Oui-Oui.*** 3DO a vendu 250.000 3DO dans le monde. Selon 3DO, bien sûr. ***US Gold et Elite viennent d'ouvrir un bureau à Paris. Pas le même, hein, un bureau chacun.*** L'éditeur Kompart/ Black Legend vient d'ouvrir un bureau en Croatie à Zaghreb. La vie continue !

EXPONENTIEL

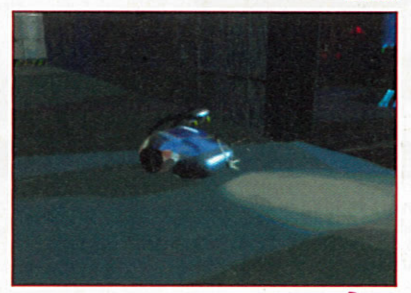
Il y a des mots qui sonnent comme des symboles. Silicon Graphics annonce la disponibilité prochaine d'une station de bureau, la Power Indigo 2. Prix annoncé: 250.000 francs. Oui, bon, 25 briques, c'est plus cher qu'un PC de base, mais ça reste très nettement dans le domaine d'une PME/PMI, et surtout ça reste dans la micro-informatique. Le communiqué de presse contient cette belle phrase: "La Power Indigo 2 délivre une puissance qui jusqu'à présent n'existait que sur des super-calculateurs". Quand je pense qu'on a connu l'époque où on comptait sur les doigts d'une main le nombre de Cray installés dans le monde...



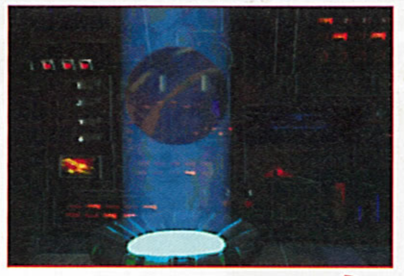
Ishar Genesis



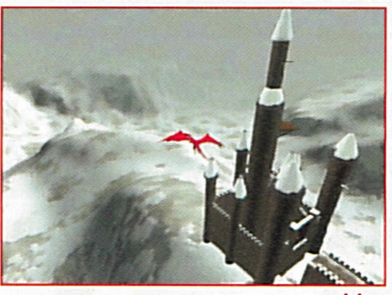
Deus.



Deus.



Deus.



Ishar



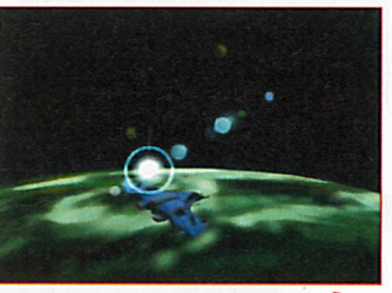
Robinson

SILMARILS

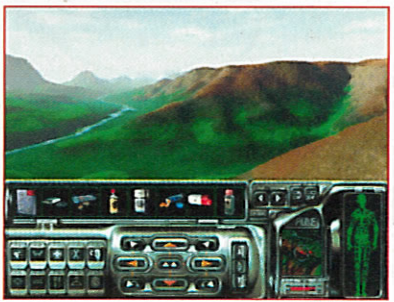
On aurait pu croire que Silmarils se reposerait un peu sur ses lauriers après Robinson Requiem. Pas du tout ! Ces gens-là n'arrêtent pas. Sont annoncés pour novembre/décembre Robinson Requiem CD, puis en début d'année Mac CD, et en avril 3DO et Jaguar. Le jeu comportera un mode "débutant" plus facile (pas de chutes mortelles), et de nombreuses scènes filmées seront rajoutées. Comme vous pouvez le voir sur les photos du tournage, l'actrice qui incarne Nina est particulièrement craquante. On devrait également voir arriver rapidement Ishar 3 CD (fin d'année sur PC CD et Mac CD), ainsi que deux jeux dont les titres ne sont pas encore définitifs : Ishar Genesis et Deus Ex Machina. Ishar Genesis reprendra la mythologie et les lieux de la série Ishar, mais cette fois-ci, il s'agira d'un jeu entièrement en 3D mappée. D'après les premières images, on devrait pouvoir, dans ce jeu de rôles, se déplacer avec autant de réalisme que dans Robinson Requiem, mais dans des décors générés par 3D Studio. Le jour et la nuit y seront gérés, et l'on pourra s'essayer au pilotage de divers engins, de la charette au dragon en passant par la Lorraine. Oups, par le cheval. Enfin, Deus Ex Machina, prévu sur PC CD, Mac CD, 3DO et Jaguar (courant 95) sera une sorte de Robinson Requiem dans lequel on évoluera également afin de survivre, mais le jeu se passera dans un environnement encore plus futuriste, avec pilotage de vaisseaux, ce qui donnera lieu au survol de décors générés à l'aide de Vista Pro. Pensez à dormir de temps en temps, les gars !



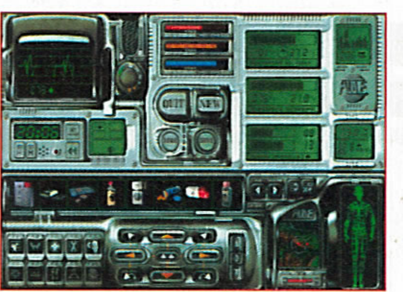
Ishar



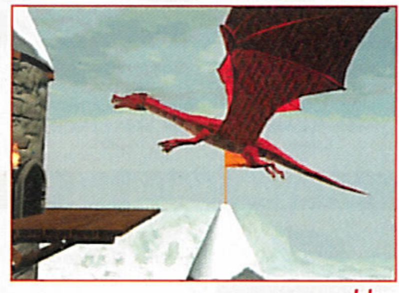
Deus.



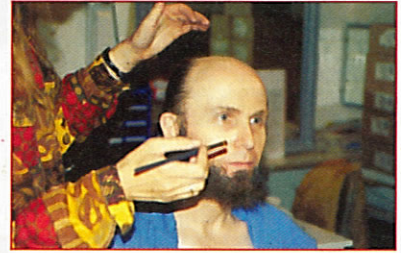
Robinson



Robinson



Ishar



Robinson

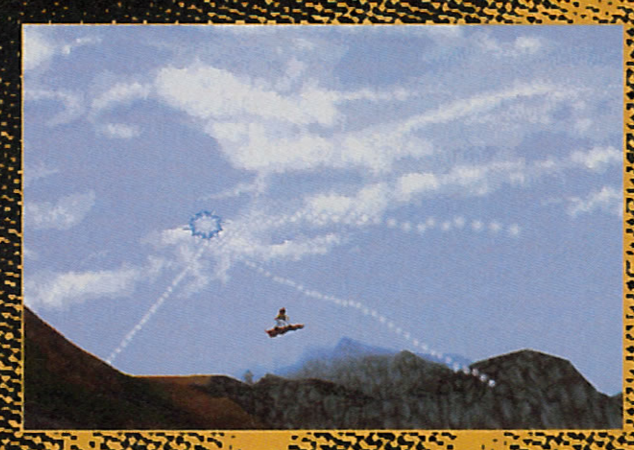
SULTANS



SORTILÈGES



SUPRÉMATIE










DYNAMIQUE DE VOL UNIQUE GRÂCE AU NOUVEAU MOTEUR GRAPHIQUE TEMPS RÉEL EN 3D DE BULLFROG

PAR ERIC IDLE ET TINA TURNER

I like traffic lights. I like traffic lights. I like...

Tout cela pour dire que l'on va bientôt avoir droit à la troisième version de Premier Manager, une simulation footballistique au moins aussi intéressante que le sport qu'elle est censée représenter. Enfin, c'est ce que j'en pense, parce que si Pinky avait écrit cette news à ma place, il en aurait certainement dit que du bien. Rapidos, sachez que Premier Manager 3 peut se jouer à 24, qu'il est possible de tout paramétrer de A à Z, que la partie "action" y est fort bien représentée, etc, etc. Enfin, moi, je m'en tape. I like traffic lights, I like traffic lights, I...





PRÉVISIONS

Selon le Washington Post, qui n'est pas l'organe interne de la Poste à Washington mais un journal très sérieux, 60 % des postes de l'an 2000 exigeront des capacités partagés par seulement 22 % des travailleurs d'aujourd'hui. Ça veut dire qu'il y en a 38 % qui vont devoir évoluer sérieusement s'ils veulent suivre. Aujourd'hui, la moitié des travailleurs américains utilisent un ordinateur pour leur travail.

ASPIRATEUR

Spectrum Holobyte annonce une compilation regroupant Tornado et Falcon 3.0 pour PC. Alors, nous on l'annonce à notre tour. Annoncez-le à vos amis, à vos parents et dites-leur aussi que la boîte est en carton et qu'il s'agit de deux bons jeux.

LES HISTOIRES AMÉRICAINES DU MOIS

Aux États-Unis, le fabricant d'automobiles Chrysler et l'Association des Mères contre la Conduite en État d'Ivresse (j'invente rien) organisent des tournées dans tout le pays pour mettre en garde contre les dangers de l'alcoolisme au volant. Principe: une Dodge est équipée d'un mécanisme spécial qui retarde l'effet des pédales et du volant, afin de permettre au conducteur, qui doit accomplir un parcours d'obstacles, de constater l'effet lénifiant de l'alcool. Et du coup, si quelqu'éditeur pouvait nous sortir un Drunk Drivin'2000, ou bien un simulateur de conduite normal dans lequel une option "beurré grave" ajouterait ces effets?

Aux USA, le gouvernement vient de donner 24 millions de dollars (130 millions de francs, g.modo) à diverses collectivités pour les aider à s'intégrer à l'autoroute de l'info (à la demande générale, je ré-explique ce dont il s'agit: l'autoroute de l'info est un programme de cablâge des USA permettant à chacun de se brancher sur un gigantesque réseau national, constitué en fait de tous les ordinateurs branchés et de divers services, dont la télé interactive. L'autoroute est constituée à la fois des moyens de connexion proprement dits, et des informations que chacun veut bien mettre à la disposition de tous). La phrase précédente contenait beaucoup plus de mots entre parenthèses que de mots hors parenthèses (mais celle-ci, non). (en revanche... non, j'arrête). Par exemple, quelques centaines de milliers de dollars aideront neuf musées à lier leurs bases de données, une autre pincée de billets verts permettra aux 500 tribus indiennes de se relier, etc. Et tout ça pour dire que ça ressemble drôlement au processus des subventions culturelles chez nous, et que peut-être qu'un jour, le ministère de la culture s'appellera le ministère de l'information; et après tout, comme ç'a déjà été le cas, ça n'aura été qu'un court détour...

La librairie du congrès américaine (on pourrait faire un parallèle avec notre journal officiel) vient de recevoir 13 millions de dollars de dons privés (dont 5 millions de Packard, le collègue de Hewlett, et 3 millions de Kelloggs, le collègue de Quaker) pour augmenter le nombre de collections proposées au public sous forme numérique. C'est en effet cette vénérable institution qui a la garde de tous les documents concernant l'histoire des États-Unis, qui les scanne petit à petit et les propose au téléchargement à qui le souhaite. Le but est de proposer d'ici à l'an 2000 cinq millions d'aimages scannées, allant des papiers personnels de George Washington à ceux de Woodrow Wilson, en passant pas des daguerréotypes, des films anciens, des cartes coloniales, des dessins politiques, des documents des premiers congrès, des épreuves sur verre, etc, le tout gratuitement et sans droits. Rappelons que c'est aussi le cas de la NASA, qui considère que les photos de la lune appartiennent à l'humanité tout entière et qu'en conséquence nul ne saurait prétendre à des droits.

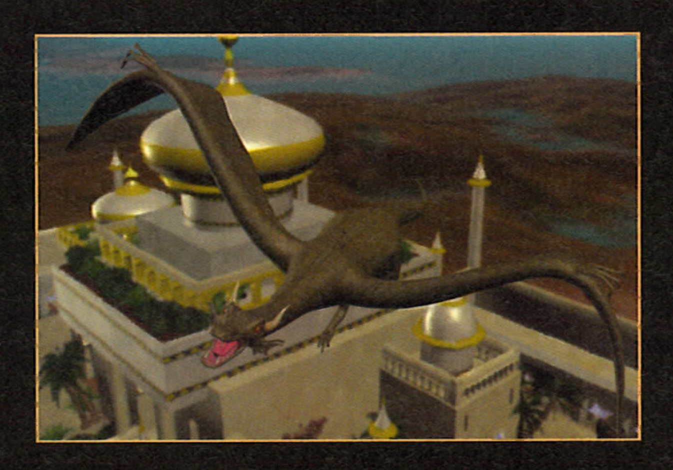
La chaîne internationale de magasins de jeux et jouets Toys'R'Us, qui compte plus de 900 officines à travers le monde (dont les deux-tiers outre-Atlantique), a décidé ce mois-ci de ne plus commercialiser de jouets représentant des armes à feu de manière réaliste. La raison est évidente: il y a de plus en plus d'agressions effectuées avec des jouets, qui coûtent moins cher que de vraies armes mais qui font aussi peur. Pendant qu'ils y ont, ils peuvent demander la suppression des vraies, qui coûtent plus cher mais qui sont plus mortelles.

J. Katzenberg (ex-chef du studio Disney), David Geffen (de Geffen Records, un très gros éditeur de disques) et Steven Spielberg (le Spielberg) s'associent pour concurrencer les gros studios américains. On ne saura le nom de leur société que le mois prochain.

HP VEUT JOUER

Pour la première fois, Hewlett Packard (qui ne nous offre pas encore des moufles quand on est perdu dans le grand Nord canadien) sera présent au "Salon International de la Hi-Tech de Loisirs", le "Supergames" qui aura lieu du 30 novembre au 4 décembre 1994. HP veut montrer son savoir-faire en matière de PC multimédia et affirme son envie d'être présent sur le marché.
Plutôt que de venir les mains vides, HP proposera un grand jeu, le Passeport Supergames, en association avec cinq grands éditeurs ludiques (Ubi Soft, Microsoft, Psygnosis, Time Warner, Gametek). Le principe du Passeport : les joueurs retirent un Passeport sur le stand HP, ils jouent sur les stands des éditeurs et établissent un score qui sera noté sur le Passeport. Lorsque le Passeport est entièrement complété, ils retournent sur le stand HP pour faire valider leurs scores. Le concours sera ouvert du mercredi 30 novembre au samedi 3 décembre, la finale ayant lieu le dimanche après-midi sur le stand HP. Une remise de lots, dont une configuration multimédia HP complète, récompensera les plus habiles. À suivre donc... euh, disons plutôt, rendez-vous au "Supergames".

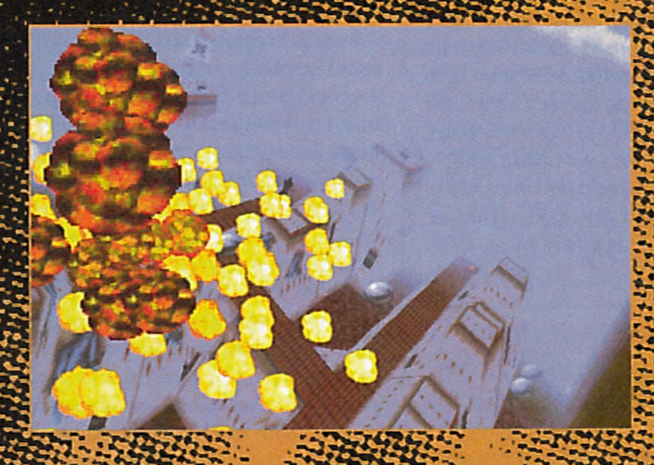
DRAGONS



DANGER



DESTRUCTION










COMBATS EN RÉSEAU À 8 JOUEURS

LE RIEN A VOIR DU MOIS

Une société ricaine, Erox, entame ce mois-ci la commercialisation du premier parfum au monde contenant des phéromones humaines (enfin, synthétisées d'après des modèles humains), nommé Realm (existe en versions Homme et Femme, mais ça n'est pas encore vendu ici). Bien évidemment, il s'agit d'attirer des partenaires du sexe opposé. Avant, on ingurgitait des philtres d'amour qui permettaient de conquérir l'être aimé, aujourd'hui on balance des phéromones pour tomber de la meuf, mais le rêve continue.

PAS CHER

MS-DOS va être livré en Chinois à partir de ce mois-ci, plus exactement en mandarin simplifié, pour un prix d'environ 600 francs, soit 20 ans de travail d'un ingénieur (non je blague, à peine deux mois d'un salaire normal) (mais pour MS-DOS, hein, parce que Windows, ça sera six mois).

LE FAITS DIVERS DU MOIS

2 adolescentes de Boston ont dérobé 26500 dollars à leur grand-mère (soit environ 150.000 francs) pour pouvoir aller à Disneyworld. Elles ont effectivement été rattrapées trois jours plus tard à Orlando (en Floride), et elles avaient déjà dépensé les deux tiers de la somme. Vous imaginez? Manger l'équivalent de 100.000 francs de saloperies sucrées en trois jours?

STRATÉGIE DE RUPTURE

Trois semaines après l'introduction de sa nouvelle ligne Aptiva, IBM est en rupture de stock. 125,000 machines ont été prévues d'ici la fin de l'année, mais les commandes ont dépassé les 200.000 dans le monde. Manque à gagner probable : 100 millions de dollars. Comme au bon vieux temps chez Amstrad, dis donc !

PREUVE PAR 100

Le fabricant de batteries pour portables AER Energy Resources a commandité une enquête qui montre que 100 % (pas 99 %, pas 99,9 %, mais 100 %) des utilisateurs de portables étaient prêts à payer un peu plus cher pour avoir des batteries qui durent 10 heures au lieu de 1 heure et demi. Ça valait bien le coup de faire une enquête. Eh, au cas où vous auriez encore des doutes : 100 % de tout le monde est d'accord pour payer un peu plus cher et pour en avoir six fois plus. C'te question.

PLAYBOY

Playboy vient d'éditer en CD-Rom, excellente initiative, les 350 interviews de célébrités parues dans cette estimable publication depuis ses débuts. Détail amusant : c'est IBM qui distribue le produit ! Mais il ne contient que les interviews, les photos sages des interviewés et des extraits sonores. Slogan publicitaire : "Qui d'autre pouvait réunir Dylan, Letterman, Malcolm X, Jimmy Carter et Yoko Ono sur un seul CD ?".

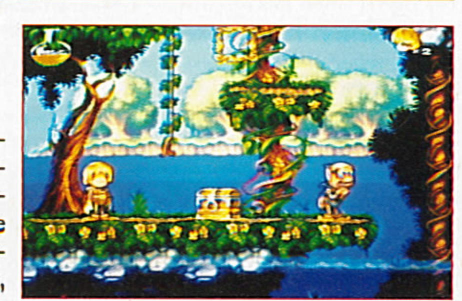
Cinoche de poche

4 film VF et 1 concert à l'affiche ce mois ci sur CD-I: Un Prince à New York, Goldfinger, James Bond Contre Docteur No et Eclair de Lune. Quant au concert, il s'agit de Ten Summoners "Tale" de Sting.



Une grenouille speedée, une cochonne cochonne, un ours intellec-tuel!, deux vieux gâteux et les cochons dans l'espa-a-a-a-ace: vous savez de quoi je parle. Sortie en CD-Rom en 95.

LE VICE M'HABITE







Les forces du Bien ont un nouvel ennemi : Vicieux Wainwright. Ce vilain sorcier (bouh, qu'il est laid !) vient troubler la quiétude d'une île féerique nommée Imagica. Jusqu'alors, ses habitants coulaient des jours heureux, mais ce genre de choses a toujours une fin. Vicieux Wainwright le leur rappelle en capturant les quatre sages qui gouvernent l'île et en enfermant leur esprit dans des cristaux. Qui plus est, l'affreux obscurcit le ciel de gros nuages noirs. Flink (qu'il est mignon !) est un jeune apprenti magicien. Sa mission : disperser lesdits nuages et retrouver les quatre cristaux. Une fois ceux-ci réunis, ils ouvriront le passage qui mène au volcan où l'abject sorcier se terre, et Flink livrera la bataille finale. En chemin, il collectera divers objets et affrontera des ennemis variés en leur lançant des sorts. "Les mésaventures de Flink" conçu par l'équipe de Thalion (responsable de Lionheart) sous la casquette Psygnosis, est un soft d'arcade pour CD 32 où plates-formes (surtout) et jeu de rôles (un peu) se combinent. Sortie prévue : décembre.

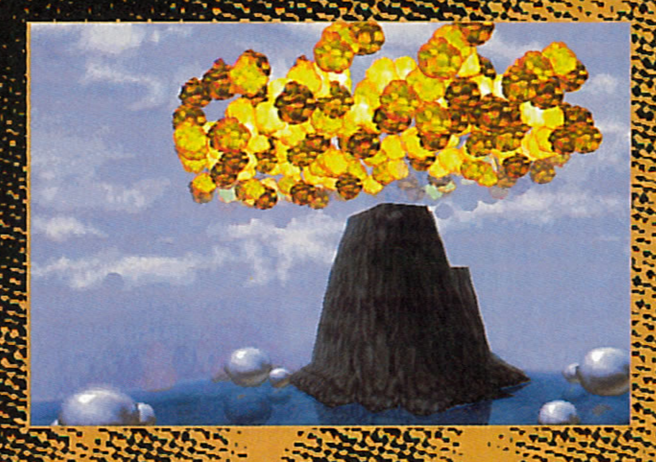
CHÂTEAUX

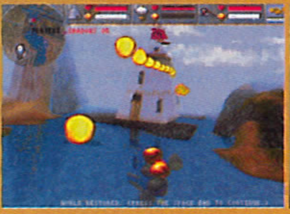


COMBATS



CONQUÊTES







INTERFACE SIMPLE ET INTUITIVE

PAR LA RÉDACTION (RÉDAC@ALCOOLIQUES.ANONYMES.COM)

LES MAUVAISES NOUVELLES D'AMIGA DU MOIS

À l'heure où nous mettons sous presse, Commodore n'a toujours pas trouvé de repreneur. L'usine de Norristown, en Pennsylvanie (qui se trouve aux USA et non pas derrière les Carpathes), a été vendue à l'un des ex-employés de Commodore qui a l'intention de poursuivre son activité de fabrication de semi-conducteurs. L'offre de reprise qu'avait fait l'équipe dirigeante de la filiale britannique au liquidateur n'a pas encore été validée car deux autres propositions de reprise ont été faites : l'un d'un distributeur américain, l'autre d'une chaîne d'informatique allemande, Escom. Le problème, c'est qu'il n'y a plus de stocks de machines et que la production a été arrêtée. Si elle ne reprend pas dans les jours qui viennent, Commodore ratera Noël et les rentrées qui en découlent ; mais il est déjà très tard...

Chic Planète

Pour comprendre le Multimédia, connaître ses origines et savoir ce qu'il va changer dans notre vie, Planète Multimédia de Daniel Ichbiah aux éditions Dunod fait le tour de la question. À noter la présence d'un glossaire très intéressant et complet.



LES MILLIARDS (10^9) DE DOLLARS (10$) DU MOIS

Globalement, l'industrie des semi-conducteurs génère en ce moment 100 milliards de dollars par an. Mais ce n'est rien à côté de ce qu'elle génèrera en l'an 2000: 200 milliards de dollars!

Les revenus d'Apple au quatrième trimestre 93 viennent d'être connus: 2,5 milliards de dollars.

Microsoft cherche à acheter Intuit, une société spécialisée dans les logiciels financiers, pour la modique somme de 1,5 milliards de dollars. Le gouvernement entend mener une enquête dont l'objet est – tenez-vous bien – de déterminer si cette acquisition ne fait pas basculer Microsoft dans une position où elle peut désormais tout acheter. C'est d'autant plus amusant que c'est le bug de nombreux jeux de simulation sociale où l'argent conditionne l'expansion et réciproquement: Civilisation, SimCity, etc., où on se retrouve tellement riche à un certain moment, qu'il n'y a plus rien à acheter, et qu'on gagne de l'argent plus vite qu'on ne peut le dépenser.

Le marché européen du logiciel et des services va augmenter de 7 à 8% chaque année jusqu'à atteindre 116 milliards de dollars en 1998.

L'Union Européenne vient d'autoriser le gouvernement de la France (c'est nous) à injecter deux milliards de dollars dans Bull avant sa revente.

Ocean vient de vendre 24% de ses parts aux Chargeurs, un investisseur français, dont le chiffes d'affaires annuel est de 2,2 milliards de dollars (c'est un groupe français, mais on compte quand même en dollars, ça fait plus "global").

Selon un sondage (bientôt, on sera tellement habitué à cette formule, qu'on l'utilisera à tout propos. Selon un sondage, j'ai faim. Selon un sondage, t'es un imbécile, etc.), dans quatre ans, l'industrie du multimédia interactif génèrera 22 milliards de dollars, et le revenu des abonnements à des réseaux interactifs (seulement l'abonnement, pas le coût d'utilisation) sera de 1,5 milliard de dollars. Les jeux vidéo proprement dit génèreront 14 milliards de dollars. Contents, les pauvres?

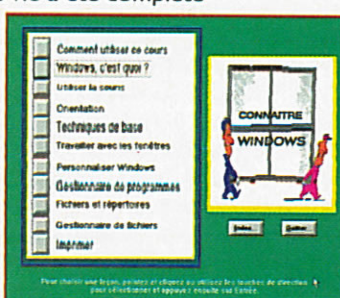
AUX PIEDS !

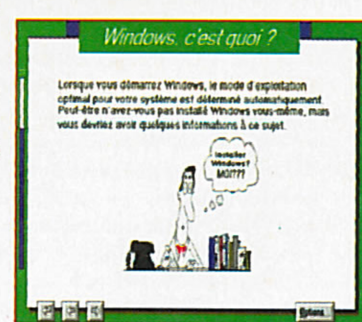
Suite à un article de notre esthétique confrère Edge, 3DO a finalement avoué l'existence du Buldog. Ce sympathique canidé est le compagnon idéal pour les enfants, mais attention !. Hou la, j'ai trompé ! Le Buldrog devrait être un chip 64 bits développé conjointement par IBM, Motorola et Matsushita. La chose, également connue sous le nom de M2, offrira des capacités de calcul confortable. On parle de 240 000 polygones par seconde, ce qui est proprement ahurissant. En clair, cela veut dire que la 3DO équipée de cette puce sera l'équivalent d'un Power PC sans clavier. La compatibilité avec les jeux prévue sur 3DO de base sera assurée, mais voilà qui ne fait que brouiller des pistes déjà fort tortueuses. Pas encore sortie officiellement en France, la machine de base de Matsushita dispose déjà d'un émulateur sur PC, et l'on apprend maintenant qu'elle sera obsolète. Je pense à un truc : est-ce qu'on ne pourrait pas mettre un M2 dans l'émulateur 3DO, afin de transformer son PC en Power PC, histoire de gagner du temps ?

DENTS BLANCHES

Le type sur la jaquette est super content. Il sait enfin comment faire fonctionner Windows, et en plus, sa copine vient de se faire décolorer les cheveux. Elle est jolie, elle ressemble à Dolly Parton. C'est depuis qu'il utilise la formule du docteur Individual Software Incorporated. Quelques minutes avec l'Individual Tutor pour Windows, et sa vie a été complètement modifiée. Il sait maintenant se servir de Windows, et les gens lui sourient dans la rue. En plus, il a un beau polo et son ordinateur brille. Le seul truc un peu pénible, c'était au début, pour lancer le cours d'utilisation de Windows, parce que la chose tournait justement sous Windows. Pour ça, il a fallu qu'il achète un bouquin et comme il ne savait pas lire, il a fallu qu'il apprenne. Un moment, il a cru qu'il n'y arriverait jamais, parce qu'il avait acheté un bouquin sur lequel était écrit : "Comment apprendre à lire", mais avec sa copine ils s'en sont sortis. Ils ont vaincu l'adversité, et ça, c'est rudement chouette. Chez nous, les Quackers, on a un proverbe qui dit : "Chez nous, les Quackers, on a un proverbe pour tout". Ouaip' !







MONSTRES



MONDE









PRODUIT DISTRIBUÉ PAR



ELECTRONIC ARTS®

PROSE

Prenez quelques bons jeux plus tout jeunes, mais encore attrayants pour certains d'entre eux, enrobez-les dans une jolie boîte bénéficiant d'un design sympa, et vendez le tout entre 149 et 159 F. Voilà la collection Powerplus éditée par Microprose, Digital Integration et Ubi Soft. Au programme, Formula One Grand Prix pour PC, PC CD et Amiga, Gunship 2000 pour PC, PC CD (version assez catastrophique) et Amiga (pas terrible non plus), F-15 Strike Eagles III PC et PC CD, Pirate Gold PC et PC CD (excellents), Dogfight PC, PC CD (rigolo à deux) et Amiga (bof !).



Windows

À l'heure ou vous lirez ces lignes (pas trop tard, hein, demain il faut se lever tôt), la version Windows de Periodisc sera disponible. Vous trouverez, chaque mois, dans "Periodisc Windows", quatre logiciels dont un jeu et des news, des infos, etc.

Bobo le Neuil

Préparez le collyre et les compresses de thé glacé, Super Stereogrammes est là. Ce bouquin qui fait suite à Stéréogramme contient ce qui se fait de mieux en matière de torture occulaire ; vous savez, les drôles d'images qui sont en relief lorsqu'on les regarde sans les regarder tout en faisant mine de surveiller le truc du coin de l'œil mais pas trop, et tout ça pour s'apercevoir, dans 80 % des cas, qu'on a sous les yeux une empreinte de pneu neige en couleur. Bref, pour découvrir ces images ou, si vous êtes moins doués, enfin comprendre comment ça fait d'être un caméléon posé sur un kilt, voyez par vous-même ! C'est édité par Eyrolles.



L'AVENIR D'APPLE

Ce mois-ci, les rumeurs sur un éventuel rachat d'Apple sont allées bon train. On a parlé d'abord de Motorola, puis d'AT & T. Mais comme Apple est rentré dans une phase de "négociation totale" avec IBM il y a quelques semaines, il est fort probable que ce soit entre ces deux sociétés que se crée un lien. Négociation totale, ça veut dire que les deux sociétés ont presque impérativement besoin l'une de l'autre, et qu'elles cherchent un terrain d'entente ; en gros, soit IBM rachète Apple, soit ils créent une machine commune et totalement compatible, capable de faire tourner à la fois OS/2, MacOS (c'est le nouveau nom du système d'exploitation du Mac) et Windows. Le 10 octobre, à la suite de l'article paru dans un quotidien de San Francisco expliquant qu'il n'y avait pas d'autre option possible, les actions des deux ont grimpé en flèche.

LES PIRATAGES DU MOIS

AutoDesk, cinquième éditeur mondial sur PC, est absolument ravi de vous apprendre qu'il a récupéré 15 millions de dollars en 7 ans de lutte contre le piratage. Tactique simple: l'éditeur repère le plus de pirates possible, et leur demande de payer un prix à peine supérieur à celui des logiciels qu'ils ont piraté, en échange de quoi les poursuites sont abandonnées. Les 15 millions correspondent à 4500 pirates qui ont dû s'acquitter, mais un peu tard, du prix d'AutoCAD (entre autres).

Une boîte américaine spécialisée dans la protection des données, pour prouver l'importance du sujet, nous fournit quelques statistiques sur Internet: ce réseau mondial dispose de 30 millions d'abonnés, mais a provoqué une augmentation de 400% de l'espionnage étranger (on ne sait pas comment ils ont calculé ça. Il faut aussi se souvenir que pour eux, les étrangers, c'est nous) et une propagation sans précédent de virus et autres chevaux de Troie. En 1992, il y aurait eu un million d'effractions "virtuelles", dont 90% n'ont même pas été détectées. Et le tout, sans compter les centaines de milliers de mots de passe et autres codes d'accès volés chaque année.

À Dresde, en Allemagne, des policiers ont arrêté des pirates qui avaient fabriqué plus de 100.000 exemplaires complets (manuels, emballage, disquettes et tout) du DOS 6.2 de Microsoft. C'est la plus grosse saisie de ce type en Europe, le stock représentant une valeur de 50 millions de francs environ. Les contrefacteurs étaient équipés de cinquante PC. Hop! Saisis. Non mais. Vooooôôôôôleurs.

Les éditeurs de logiciels australiens font une campagne de prévention contre le piratage, dont l'originalité vient de ce qu'ils n'utilisent plus du tout le mot "piratage" à cause de l'image héroïque qu'il véhicule; ils utilisent le mot "vol" à laplace. En revanche, quand ils disent qu'ils "font gagner de l'argent aux gens qui les aident", ils pourraient dire plutôt qu'ils en appellent à la délation.

95% des logiciels utilisés en Hongrie seraient piratés, selon Business Software Alliance, une association d'éditeurs. Ben oui, mais on peut pas leur coller d'amende, y z'ont pas d'thunes.

Sont disponibles depuis peu en France des cartes téléphone qui permettent de taper un code et d'avoir les communications débitées sur son compte. Aux USA, un ingénieur de la compagnie de téléphone MCI a été accusé d'avoir volé 100.000 numéros et codes personnels de cartes du même type, pour une valeur totale de 50 millions de dollars. Il risque 10 ans de prison, ce qui revient à dire qu'il fait un jour de prison pour 13700 dollars volés. Je veux bien en faire deux trois jours, de la prison, si on me garantit ce tarif-là...

Par CNN

ATTACHEZ VOS CEINTURES



Avec Dirt Racer, Elite nous concocte une course de rallye pour PC plus proche de l'arcade que de la simulation. Par exemple, si votre caisse heurte un obstacle, elle part illico presto en looping aérien : gare aux dégâts (après, vous allez encore vous plaindre de problèmes de ouature) ! Les courses ont lieu sur le sable, l'herbe et la glace, cette dernière surface étant la plus difficile. Vous affrontez l'ordinateur.



Peut-être sera-t-il possible d'affronter un autre joueur humain (avec division de l'écran en deux), mais à ce stade, la décision n'a pas encore été prise. Nous en sommes, il est vrai, aux tout premiers stades du développement. La sortie est attendue début 95.

DIX MINUTES EN LIGNE

En dix minutes, sur un réseau, on peut envoyer une image pédophilique. C'est ce qu'a fait Michael Chapman, citoyen américain de 37 ans. Il s'est fait choper par le FBI, 33 mois de prison (décidément, y a de tout chez les Chapman : des pédophiles, des Monty Python morts, des assassins de John Lennon... Ah oui, c'est que le nom est répandu).

En dix minutes, sur un réseau, on peut envoyer des menaces à Clinton. Matthew Thomas, 19 ans, lui avait écrit : "...Un de ces jours, je vais venir à Washington et t'éclater ta petite tronche. J'ai plusieurs flingues, je peux le faire...". Il s'est fait arrêter, il risque cinq ans de prison et 250.000 dollars d'amende.

En dix minutes, sur un réseau, on peut recopier la recette d'un explosif artisanal donnée par un BBS peu scrupuleux. C'est ce qu'a fait un jeune garçon de Hoover, en Alabama ; il a ensuite préparé soigneusement la canette vide, le liquide inflammable, la pile, il a monté selon les instructions, et a appelé sa petite amie. Il voulait faire sauter un rocher pour lui faire plaisir, elle a touché la pile, il lui manque aujourd'hui une main.

Mais seul Mic Dax est capable d'envoyer des images pédophiles à Clinton d'une seule main en moins de 5 minutes (grâce au 3615 Joystick, mots-clés *Pédo, *InsultClint et *Manchot) (c'est une blague, n'écrivez pas pour dire que c'est scandaleux de proposer de tels services à de jeunes innocents).

INGÉRENCE

L'ELSPA, association européenne des éditeurs de jeux vidéo, vient de publier des recommandations sur les limites de la pornographie en informatique. Allô ? De quoi je me mêle ? De quel droit un organisme de lutte contre le piratage – qui est une chose – s'arroge-t-il le droit moral de juger de ce qui est pornographique et de ce qui ne l'est pas – qui en est une autre ? Mystère. Ça doit les soulager.

Gagnez des cadeaux et des abonnements en regardant

Pour ceux d'entre vous qui ne le savent pas, Luna Park est une émission diffusée en Belgique (RTBF) et sur le câble où l'on parle de jeux vidéo. Bien sûr, on ne parle pas que de jeux vidéo dans Luna Park, mais la majeure partie de l'émission reste toutefois consacrée aux produits Nintendo, Sega, Atari, PC et Amiga.

Dans le cadre d'un partenariat entre Luna Park et les magazines Joystick/Joypad, vous pourrez chaque semaine remporter des cadeaux mais aussi des abonnements. Comment ? La démarche est bougrement simple.

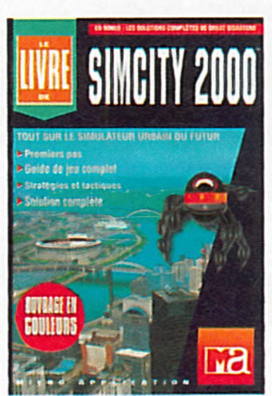
Regardez l'émission et participez au concours que vous propose Maniac, l'animateur vedette qui déchaîne les passions des téléspectateurs du monde entier. Envoyez ensuite une carte postale à l'adresse mentionnée lors de l'émission, et collez la vignette qui se trouve sur cette page. De cette façon, si le tirage au sort vous désigne comme vainqueur, vous remporterez, en plus du cadeau Luna Park, un abonnement à Joystick. Notez bien la date de l'émission, elle figure sur le coupon. Pour participer, il faut impérativement le coupon où figure la date de la diffusion de l'émission à laquelle vous participez.

Alors, tous à vos vignettes et ne manquez pas Luna Park chaque mercredi, avec une rediffusion le dimanche.



le mag des consoles Joypad joystick

LA CITY



Pour battre l'ordinateur et créer une ville digne de ce nom, près de 200 pages couleurs de conseils et astuces sur Sim City 2000 dans ce bouquin Micro Application. Mais franchement pour ne pas réussir à faire sa ville, faut vraiment être une brêle.

ISOMORPHISME

Selon une étude de l'institut de sondage américain, menée dans 250 grandes entreprises, les réseaux locaux sont en panne en moyenne 2,1 heures par semaine cette année, contre 1,6 heure l'an dernier. Pour vous donner une comparaison, sur cet article qui comporte environ trois cent cinquante caractères, c'est comme si il s'en était pieuvre glissé onze de faux vélo !

MON AVIS

Je sais que personne ne me demande mon avis, mais je le dis quand même: les PDA, ces assistants personnels de la taille de trois bouquins étirés, ne se vendront que lorsqu'on pourra voir la télé dessus. Et qu'ils auront la taille de DEUX bouquins étirés. Ce sont mes dernières conditions, non négociables.

NINTENDO EN ROUTE

Nintendo sera présent au Mondial de l'Automobile. Allons bon, ils mettent des consoles de jeux dans les voitures ? Oui ! Le prototype 806 Loisir de Peugeot, sorte d'Espace, sera en effet équipé d'une Super Nintendo ainsi que d'un ensemble vidéo Walkman comprenant un magnétoscope et un écran LCD. Naturellement, ces accessoires seront destinés aux passagers, le conducteur devant se contenter d'un simple téléphone-fax-répondeur-micro-ordinateur-système de navigation. Avant de doubler une 806, assurez-vous que le conducteur n'est pas en train de changer sa carte-mère.

ACCROS !

IBM organise jusqu'au 9 janvier le concours "Accros de Micro". Si vous êtes créatifs et Européens, vous pourrez concourir dans l'une des catégories suivantes : Créativité Graphique, Programmation, Multimédia, Essai Littéraire et Slogan Publicitaire. 101 prix pour une valeur de 1 million de francs viendront récompenser les gagnants. Bon plan, chaque participant se verra remettre une version CD-Rom de OS/2 pour Windows. Pour en savoir plus, écrire à IBM France, Post'Up, BP 127, 78372 Maurepas cedex.



OLDIES

Atari et Williams viennent de signer un accord pour convertir les classiques de Williams sur Jaguar. C'est la première fois que Defender sera converti en version 64 bits. Au moins, voilà quelque chose qui ne bouge pas dans ce monde instable. Quand sortiront des machines 65536 bits tournant à 100.000 Mhz avec des To de RAM, on est sûr que les premiers trucs disponibles, ce seront Defender, Pacman, et Space Invaders.

PRÉCOCE

L'European Leisure Software Publishing Association a trouvé un moyen génial pour faire acheter des logiciels aux parents. En effet, le logo de l'ELSPA qui



orne les boîtes de jeux, placé bien à côté de ce crétin d'avertissement sur les risques d'épilepsie, est censé informer l'acheteur de la teneur du jeu en scènes violentes ou choquantes. Pour cela, quatre cases indiquent à partir de quel âge il est possible d'utiliser ledit jeu (3 - 10, 11 - 14, 15 - 17 et 18 +). Par contrecoup, lorsqu'un jeu n'est pas du tout choquant, il se voit affubler d'une "recommandation" à partir de 3 ans, et l'adulte pas vraiment au courant achète les yeux fermés.
Si vous connaissez des nains de 3 ans qui jouent à Lords of the Realms (simulation économique) ou F1 Grand Prix (simulation de course de voitures), prévenez-nous, on devrait en tirer un bon prix au zoo de la ville.

Super ! Games !

Le quatrième Supergame, qui est le rendez-vous de tous les passionnés de micro, se tiendra du 30 novembre au 4 décembre prochain à l'Hôtel Monoï, sur l'atole de Bora Bora. Durant cinq jours, vous pourrez vous initier à la pêche, aux danses folkloriques avec le groupe Aloa, et découvrir la cuisine locale dans une ambiance conviviale. Attendez, il y a un rectificatif. Le Super Games se tiendra effectivement du 30 novembre au 4 décembre, mais Porte de Versailles, Hall 7-2. Nous y serons plus que jamais présents, avec un stand je ne vous dis que ça et l'émission "Mega 6". Le salon sera l'occasion pour vous de rencontrer l'équipe et de découvrir les nouveautés en matière de jeux, loisirs et matériel. Mega teuf.

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

PC COMPATIBLE PC/CD ROM

NOUVEAU DRAGON LORE



Un célèbre jeu d'aventure pour le PC Compatible. Un scénario béton, toutes les images créées à partir de 3D Studio, une animation parfaite, l'équipe Cryo a tenu ses promesses.



NOUVEAU SUPER KARTS





Un petit joyau de simulation qui vous procurera de véritables sensations ! Vous pouvez ainsi piloter un kart (50cc ou 100cc) sur 16 niveaux, seul ou à 2, par modem ou en réseau à 8 joueurs!

NOUVEAU UNDER THE KILLING MOON



Un grand jeu de l'équipe Access. Une véritable aventure interactive réalisée grâce aux moyens les plus modernes de la programmation pour une véritable sensation d'incarner les héros de l'histoire.



NOUVEAU INFERNO



Après avoir combattu l'empire Rexxon dans Epic, DID vous fait reprendre du service. Equipé d'un nouveau chasseur, vous affronterez l'Armada de l'empire au cours des 700 missions.



LES OFFRES SPÉCIALES



79F seulement avec l'achat d'un jeu PC ou PC/CD Rom !

Le GAMEPAD PC SV 230

Commande indépendante de tir automatique, 2 vitesses de tir, sortie digitale à 8 directions.

GRATUIT

Under the Killing Moon, Dragon Lore, Creature Shock ...
Un CD Démo jouable GRATUIT* ou une disquette 3P Démo GRATUITE* avec l'achat d'un jeu PC CD Rom ou PC

* Offre valable dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 3 décembre 94 dans tous les magasins Micromania.

FLIGHT UNLIMITED — NEW



La nouvelle référence comme simulateur de vol ! Un réalisme à couper le souffle ; les graphismes sont fabuleux et le pilotage au top niveau !!

SYSTEM SHOCK — HIT



Plongez-vous dans un monde animé aux graphismes 3D en texture mappée. Rampez, flottez, grimpez et sautez à travers la station envahie et pénétrez dans le Cyberspace pour vaincre le diabolique Shodan.

DOOM 2 — HIT



La suite du plus célèbre jeu d'extermination de monstres arrive ! Imaginez des armes 1 000 fois plus puissantes, 6 nouveaux démons à traquer, et tout cela à travers 30 niveaux aux décors inédits.

ARMOURED FIST — HIT



La dernière simulation de char d'assaut réalisée par Novalogic, les auteurs de Comanche ! Le simulateur par excellence grâce à la technologie révolutionnaire de "Voxelspace".

Commandez au 92 94 36 00 et recevez vos jeux en Colissimo

GAGNEZ le jeu Dragon Lore sur 3615 MICROMANIA (1,27 F. la minute)

OUTPOST — HIT



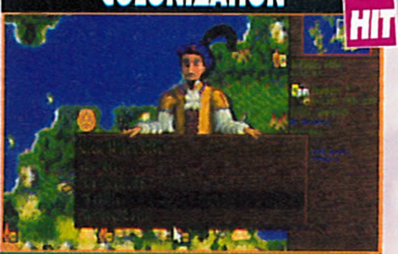
Une simulation hyper sophistiquée de colonisation interstellaire. La terre est devenue invivable. Réussissez à implanter votre colonie dans l'univers et faites-la survivre.

DELTA V — HIT



Une simulation de vol entièrement tournée vers l'adresse de pilotage : tout va très vite et de nombreux obstacles gênent votre progression !

COLONIZATION — HIT

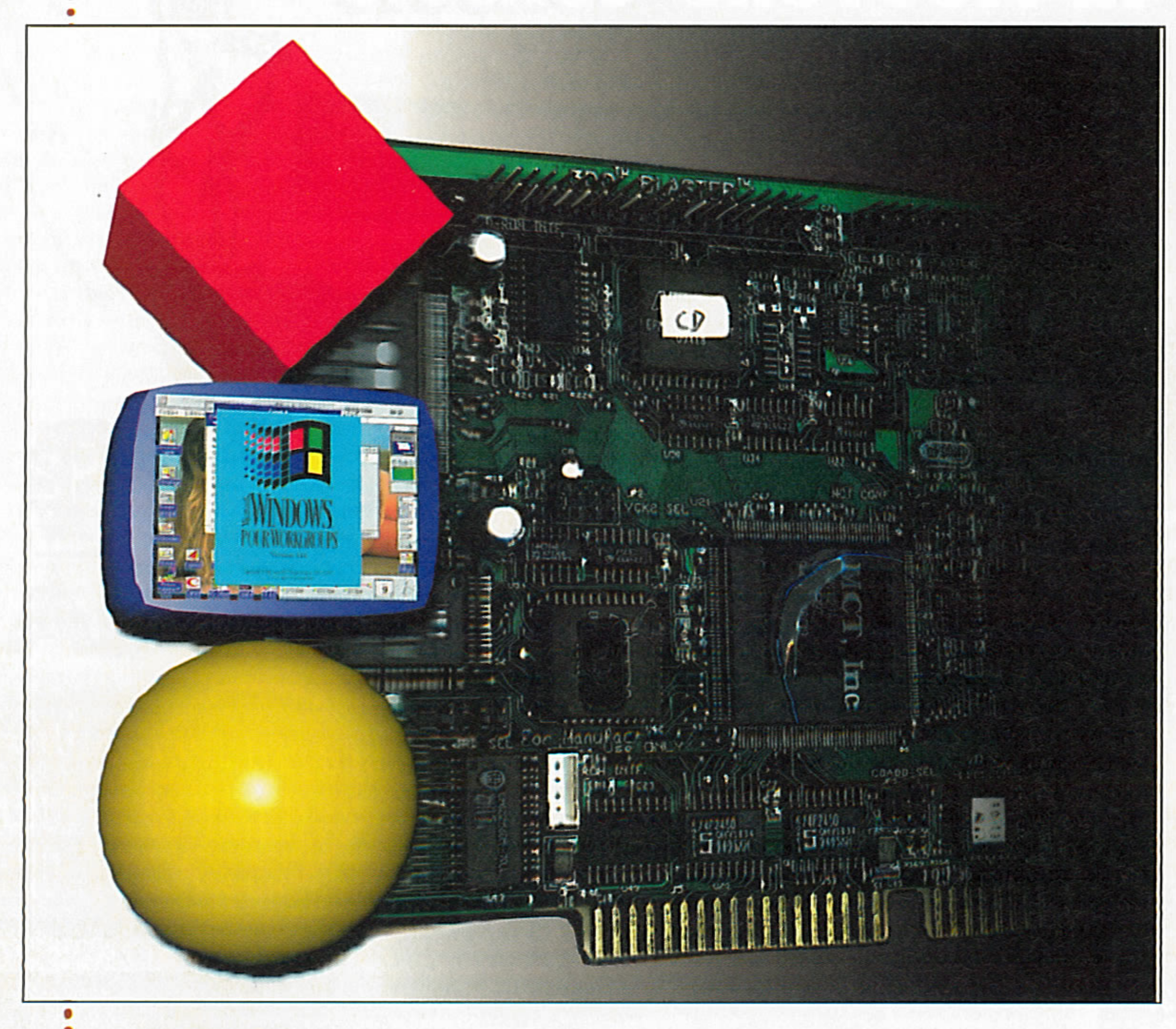


Après Civilization, Sid Meier récidive. Plus complet et mieux réalisé ce logiciel vous permettra de revivre la conquête des grands espaces. Guerres, alliances, commerce, traités et troc avec les indigènes.




PASSEZ À LA GÉNÉRATION 32 BITS AVEC
la Nouvelle Console
3 DO Panasonic
Européenne
Payez en plusieurs fois avec la Carte Aurore
2990 F
+ le jeu Total Eclipse
+ 1 Control Pad
Panasonic
R·E·A·L
3DO INTERACTIVE MULTIPLAYER
Une nouvelle console aux caractéristiques exceptionnelles !
Console 3DO Panasonic Européenne (PAL - Péritel)
• CPU : 32 Bits Risc 12,5 MHz
• Animation : 64 millions de Pixels/seconde
• Affichage : 640 x 480 en 16 millions de couleurs
• Son stéréo 16 Bits
• CD Rom double vitesse
• Compatible : CD Audio, CD Photo, CD Digital, Vidéo avec la carte FMV.
MICROMANIA
FIFA INTERN. SOCCER
NEW
STAR CONTROL 2
HIT
375F
ROAD RASH
375F
HIT
NOUVEAU
Ouverture en novembre d'un magasin Micromania au Centre Commercial Les Ulis
VR STALKER
NEW
375F
Déjà plus de 30 jeux 3DO à moins de 400 F
THEME PARK
NEW
LES MAGASINS MICROMANIA
MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Tél. 45 49 07 07
MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Cial des 4 Temps - Niveau 2 - RER La Défense
Tél. 47 73 53 23
MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale - Niveau -2
Métro & RER Les Halles - Tél. 45 08 15 78
MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile - Niveau -1
Tél. 93 62 01 14
MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
84, av. des Champs-Elysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V - Tél. 42 56 04 13
MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 - Face sortie Métro - 69000 Lyon
Tél. 78 60 78 82
MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07
MICROMANIA LILLE V2
Centre Cial de Villeneuve d'Ascq - Niveau bas
Tél. 20 05 57 58
MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux !!
Bénéficiez jusqu'au 19/11/94 des OFFRES EXCLUSIVES MEGACARTE sur pleins de Hits !!
LES NOUVEAUTES D'ABORD
la Méga-Carte
THOMAS JORDAN
101204
MICROMANIA
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !!
* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F
IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 3 décembre 94
BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX
Titres
PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage
+ 29 F
Précisez CD Cartouche Disk
Total à payer =
F
Nom
Adresse
Tél.
Code postal
Ville
PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../.....
Signature :
Commandez par tél. 92 94 36 00
Ouvert de 8h à 19h du lundi au vendredi, de 9h à 19h le samedi
Règlement: Je joins Chèque Bancaire CCP Mandat-lettre
Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement
N° de membre (facultatif)
Entourez votre ordinateur de jeux: 3DO PC 3 P PC CD Rom Game Boy Megadrive Gamegear Super Nintendo

LORD CASQUE NOIR



Ce n'est pas parce que le standard 3DO a du mal à s'implanter qu'il ne fait pas parler de lui, bien au contraire. 3DO par ci, 3DO par là, que ce soit en bien ou en mal, tout le monde a son mot à dire sur le devenir de ce que l'on désigne, en théorie, comme la plus puissante machine à jouer du moment. Mais que faire, face à l'explosion exponentielle du PC ? Les grosses difficultés rencontrées ces derniers temps par bon nombre de constructeurs concurrents ne font que démontrer son inébranlable supériorité. C'est alors que naît une idée fort cohérente : puisque lutter s'avère impossible, pourquoi ne pas s'associer ? L'architecture ouverte d'un PC le permettant, il n'en fallait pas plus pour qu'un constructeur astucieux nous mijote une machine dans la machine : une carte 3DO pour PC.

La 3DO suscite l'émulation.

Ca y est, on la tient, la fameuse carte 3DO. Elle est longue, verte et pas tout à fait mûre. Seul un petit strap bleu vient trahir une mise au point de dernière minute. Mais qu'importe, l'essentiel n'est-il pas qu'elle fonctionne ?
Au format ISA, la 3DO Blaster trouve sa place dans un boîtier de n'importe quel type pourvu d'un emplacement libre acceptant les cartes longues. Ceci est important, car certains ordinateurs ne permettent d'insérer que des cartes de petite taille ou de taille moyenne. Sachez de même que la carte ne fonctionne pas seule. Vous devez disposer d'une carte VGA équipée d'un connecteur VESA, d'une carte sonore dotée d'une entrée CD Audio et expressément d'un lecteur de CD-Rom Panasonic CR-563 B (voir encadré "le CR-563B et pas un autre !"). Ces points de détails vérifiés, l'installation de la carte ne pose pas de problème particulier. À l'image de la VideoBlaster, il suffit de relier le port VESA de la 3DO avec celui de la carte graphique, de connecter la sortie son sur la carte sonore et le lecteur CD sur le port qui lui est destiné.
La mise en œuvre des utilitaires reste dans la lignée des produits de chez Creative, simple mais efficace. Le soft "install" en français se charge de détecter automatiquement les conflits et de mettre à jour les drivers Windows sans aucune intervention de votre part. Cette tâche terminée, la 3DO Blaster est en état de fonctionner.

Un résultat surprenant

Entièrement piloté sous Windows, le "démarrage" de la 3DO se résume à l'ouverture d'une icône. Apparaît alors une fenêtre contenant l'écran de la machine en question pendant que l'ordinateur scrute discrètement le contenu du lecteur de CD. Si l'opération permet d'y détecter la présence d'un compact disc au format 3DO, la carte débute le chargement du soft. Si tel n'est pas le cas, un message graphique vous invite

à l'insérer. À noter que la 3DO Blaster ne gère pas les CD Audio, contrairement à la Real FZ-1 de chez Panasonic. Pour cela, vous devez repasser par le gestionnaire CD Audio de Windows.
De par le mode de fonctionnement de la 3DO Blaster (voir encadré "Comment ça marche ?"), la taille de la fenêtre est entièrement libre. Ainsi, vous pouvez choisir indifféremment un affichage plein écran, déformer la fenêtre en hauteur ou en largeur, le tout en temps réel bien entendu. Mais là n'est pas le plus surprenant. La 3DO Blaster étant entièrement indépendante, le PC reste à tout moment disponible pour n'importe quelle autre tâche. Rien ne vous empêche de lancer Corel Draw, Word ou Excel sans le moindre ralentissement ni du côté PC, ni du côté 3DO, à tel point que l'on peut laisser un soft tourner en arrière-plan et générer ainsi un papier peint animé des plus originaux (mais certes pas des moins coûteux). Pour sauter d'une application à une autre, un simple clic de souris suffit.

Des possibilités plus étendues.

Du côté des fonctionnalités, l'interface offre la possibilité de geler l'image du jeu en cours (une pause hard), mais avant tout d'utiliser le clavier ou les joysticks PC en lieu et place des joypads de la 3DO (et par là même d'émuler la présence de plusieurs manettes). Inutile de vous dire tout le bien que je pense de cette option lorsque l'on sait que le joypad se montre inefficace dans la plupart des jeux d'actions. Mais que les masos se rassurent, la carte comprend un connecteur pour manette au format 3DO, ne serait-ce que pour y connecter le joypad vendu avec. Autre originalité concernant cette fois-ci les utilisateurs de SoundBlaster (modèles de chez Creative) : la reconnaissance vocale. Grâce à l'utilitaire Voice Assist, vous pourrez piloter la 3DO à la voix en définissant vous-même les combinaisons de touches et les mots qui s'y rapportent. Une fonction qui tient plus du gadget que d'autre chose, mais qui a au moins le mérite d'exister.
En ce qui concerne les extensions futures, le port MPEG implanté sur la carte est d'ores et déjà prêt à recevoir une carte fille en cours de développement.

100% compatible

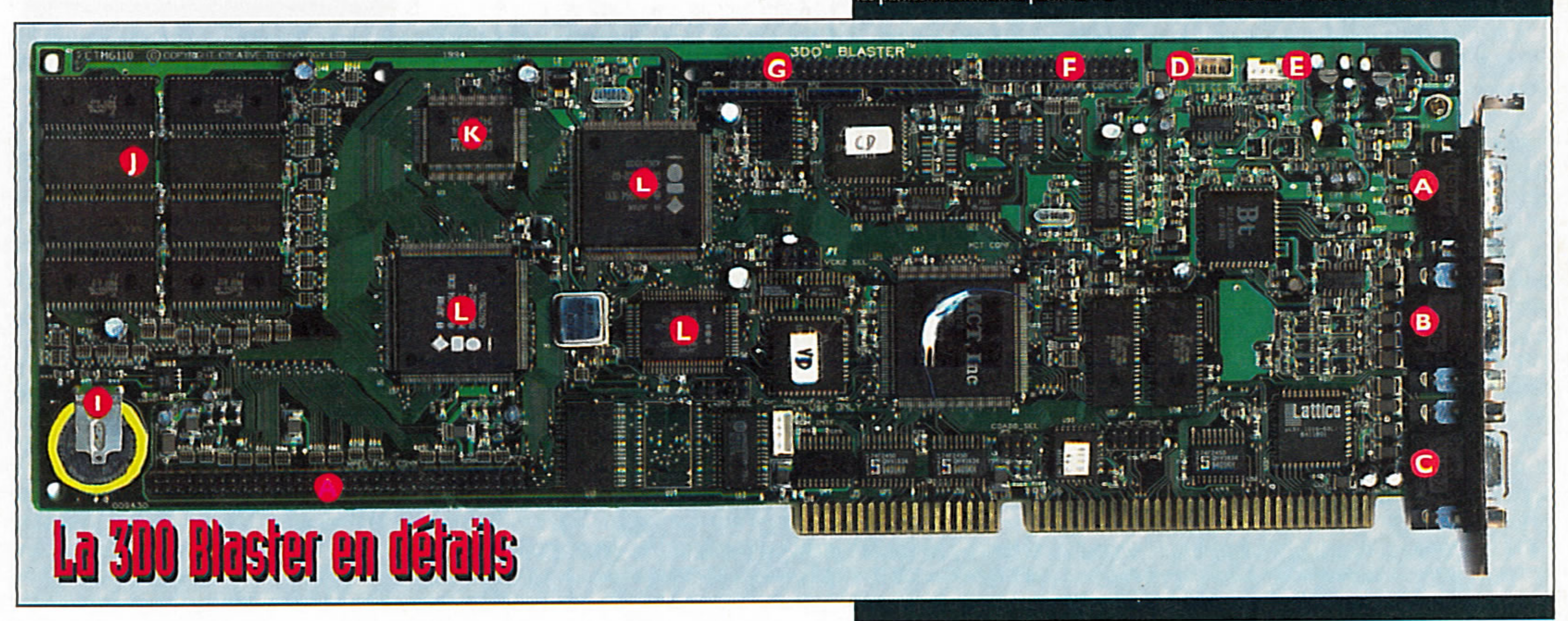
Bien qu'il ne s'agisse que d'une beta version de l'engin sacré, tous les jeux essayés ont immédiatement accepté de tourner sans la moindre difficulté et, comble du raffinement, légèrement plus rapidement que sur la 3DO de chez Panasonic. C'est pas merveilleux, ça ? De plus, la carte étant au format NTSC, elle ne devrait pas connaître les problèmes de compatibilité rencontrés avec la version Pal de la console Panasonic (Way of the Warrior qui ne tourne effectivement pas sur la Pal, marche sur la 3DO Blaster). Seul point décevant, mais inhérant au standard NTSC : la définition de l'écran. Au cas où vous l'ignoreriez encore, la norme NTSC utilisée entre autres au Japon et aux États-Unis est l'une des plus mauvaises du monde. Les Américains vont même jusqu'à la renommer "Never Twice Same Color" tant les couleurs bavent entre elles. Or, ce qui est un désavantage pour la télévision, se montre bizar-

Le CR-563B et pas un autre !



Vous êtes nombreux à nous poser la question sur la contrainte liée à l'utilisation forcée du lecteur de CD Creative/Panasonic CR-563 B avec la 3DO Blaster. Nous savions déjà qu'il y aurait effectivement un problème de compatibilité avec certains lecteurs, mais sans en connaître réellement la raison. Renseignements pris auprès du constructeur, il ne s'agit pas tant d'un problème technique que d'une volonté de se protéger du clonage incessant. Voilà qui va faire grincer quelques dents. Pour comprendre le fin mot de l'histoire, revenons un peu en arrière.
À l'époque, Creative est la première à mettre sur le marché une carte sonore offrant une voix digitale. Restée sans concurrence pendant longtemps, la SoundBlaster remplace rapidement l'Adlib et devient un standard incontournable. Dès lors, d'autres fabricants proposent des cartes équivalentes "compatible SoundBlaster" afin de ne pas pénaliser l'utilisation de jeux déjà effective. Grâce à une politique agressive et suivie, Creative parvient à rester leader malgré le clonage de son matériel et notamment dans le domaine du Multimédia, grâce à toute une série de Bundles regroupant carte son et CD-Rom. Lorsque les lecteurs de CD double vitesse apparaissent, Creative (en collaboration avec Panasonic) lance le CR-563 B, lecteur officiel de la marque Creative (en août 1993). Des distributeurs parallèles comme Guillemot décident alors de concurrencer Creative en produisant leurs propres Bundles avec des cartes sons de ce même constructeur et des lecteurs CD de chez Panasonic (vendus cette fois-ci directement par Panasonic), les 562B. Or, il s'avère que ces deux lecteurs diffèrent l'un de l'autre et que la 3DO effectue un test de reconnaissance. En clair, si vous avez acheté un kit autre que ceux vendus officiellement par Creative, vous devrez acheter la 3DO Blaster + le lecteur CR-563B (bienvenue au club des couillonnés !). Vous disposerez donc de deux lecteurs, à moins que vous ne revendiez l'ancien. Dans le cas contraire, vous devrez juste débrancher votre lecteur de la SoundBlaster vers la 3DO Blaster une bonne fois pour toute.
Enfin, si vous n'avez pas encore de lecteur CD, vous venez de lire tout ça pour rien (et dire que j'aurais pu vous prévenir avant !). Tout cela pour arriver à la conclusion que c'est quand même pas très sympa de leur part (ni de la mienne pour la phrase d'avant), d'autant plus qu'avec un chiffre d'affaires ayant plus que doublé cette année, on se demande bien de quoi ou de qui Creative veut réellement se protéger (NDLR : des pauvres ?).

A/ Port pour joystick 3DO.
B/ Sortie vers le moniteur VGA.
C/ Entrée VGA.
D/ Entrée CD Audio.
E/ Sortie audio de la carte 3DO reliée à l'entrée CD de la carte sonore. (attention car le câble est à la norme SoundBlaster).
F/ Connecteur VESA à brancher sur celui de la carte graphique à l'aide du câble en nappe fourni.
G/ Connecteur pour le lecteur CD CR-563 B.
H/ Connecteur pour la carte fille MPEG (en cours de développement).
I/ La pile permet de sauvegarder ses parties. Il est à ce propos dommage que l'on ne puisse pas gérer les parties directement à partir du PC.
J/ Mémoire vive.
K/ Le processeur Risc 32 bits cadencé à 12,5 MHz.
L/ Les deux coprocesseurs graphiques sont capables de déplacer 64 millions de bits par seconde, de calculer en temps réel des effets de "warping" (déformations), de transparence, d'ombrage, de lissage de courbe et l'habillage de formes géométriques. Les machines 3DO ne travaillent d'ailleurs pas avec des sprites, mais avec des vecteurs sans contrainte de taille ou de nombre.
Le DSP permet de générer des sons de qualité audio 44,1 KHz en 16 bits et des effets sonores en trois dimensions ("surround" entre autres)
• 2 Mo de RAM + 1 Mo de Ram vidéo constituent la mémoire vive de la carte 3DO.



La 3DO Blaster en détails


Entièrement multi-tâche, la 3DO peut tourner en fond d'écran pendant que l'on dispute une partie de Demineur. Une idée saugrenue, mais possible..



La carte attend que l'on insère un CD dans le lecteur.


Way of the Warrior tourne légèrement plus rapidement que sur la FZ-1 Real. De plus, les accès CD sont largement moins longs.


Total Eclipse en plein écran.

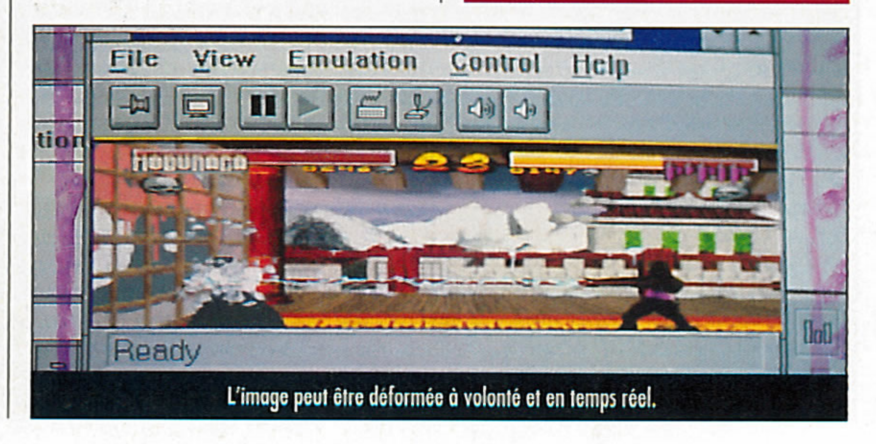
rement un avantage pour les jeux vidéo. Les couleurs ayant tendance à se mélanger lorsqu'elles se trouvent côte à côte produisent involontairement un lissage de l'image atténuant les effets "d'escaliers". La transposition du signal NTSC en SVGA par la 3DO Blaster élimine cet inconvénient et par là même "trahit" la vraie définition de la 3DO. Les contours sont donc plus nets, mais le graphisme paraît moins fin. Enfin, n'y voyez là rien de grave, il ne s'agit que d'une simple remarque.

Un prix voisin de celui de la 3DO

Pour finir, la question qui vous démange tous : le prix. Eh bien, je ne le connais pas et pour cause : le prix fixé pour l'Angleterre est identique à celui de la 3DO, soit environ 3 600 balles (3DO Blaster + Lecteur CR-563B Interne). Hors, cette dernière est annoncée pour la France à moins de 3 000 francs, ce qui met Creative dans l'embarras. Ou bien ils s'alignent et ils gagnent moins de thunes, ou bien ils restent plus chers et la carte perd de son intérêt. En tout état de cause, la sortie mondiale étant prévue pour le 24 octobre (elle devrait donc être en vente à l'heure où vous lirez ces lignes), vous devriez être rapidement fixés. Ah oui, une dernière chose, la carte sera vendue selon trois formules : la première inclut la carte seule accompagnée d'un joypad, d'un CD de démo, des jeux Shock Wave et Gridders et du CD de Aldus PhotoStyler + Gallery Effects Vol1 pour PC. La seconde, identique à la première, comprend en supplément le fameux lecteur CR 563B. Enfin, la version la plus coûteuse reprend la seconde option sur laquelle vient s'ajouter une carte Sound Blaster 16. La totale, quoi !
Pour conclure, j'espère seulement que cette association PC/3DO portera ses fruits et que les gens se rendront rapidement compte de la réelle puissance de ce mariage heureux.
Décidément, Creative n'en finit pas de nous étonner !

Comment ça marche ?

De par son mode de fonctionnement, la 3DO Blaster est complètement indépendante. C'est-à-dire que les processeurs Risc qui l'équipent fonctionnent en parallèle avec le processeur de votre PC. Ce dernier n'a donc pas besoin d'être une bête de course, et le résultat obtenu sera le même sur un 386SX16 ou sur un Pentium. Idem en ce qui concerne l'affichage. Pour permettre à l'image issue de la carte 3DO de s'incruster dans une fenêtre Windows, on utilise un "Genlock", procédé identique à celui du fameux fond bleu utilisé en vidéo. Vous allez comprendre avec ce qui suit.
Lorsque l'on installe la 3DO, on relie cette dernière à la carte VGA par une nappe interne. On déconnecte ensuite le moniteur de la carte VGA pour le brancher à l'arrière de la carte 3DO. Le signal envoyé par votre interface graphique ne va donc plus directement vers le moniteur, mais transite d'abord par la 3DO. Cette dernière en profite pour "s'incruster" là où il y a un "fond bleu". La preuve en est que si vous rebranchez votre moniteur à l'arrière de votre carte VGA (comme avant), vous obtiendrez l'image de Windows avec une fenêtre 3DO remplie ni plus ni moins que de bleu (en fait, il peut s'agir d'une autre couleur mais peu importe).
Ce système, outre le fait qu'il libère l'ordinateur de toute tâche, offre l'avantage de pouvoir obtenir 30 images/seconde, quelque soit la puissance du micro et la résolution utilisée. À noter que la version testée de la carte ne fonctionnait qu'en 640x480.
Remarques : les détenteurs de VideoBlaster ou autre carte nécessitant une connection par le biais du connecteur VESA devront ouvrir leur machine à chaque fois qu'ils désireront passer de la VideoBlaster (ou autre) à la 3DO Blaster.



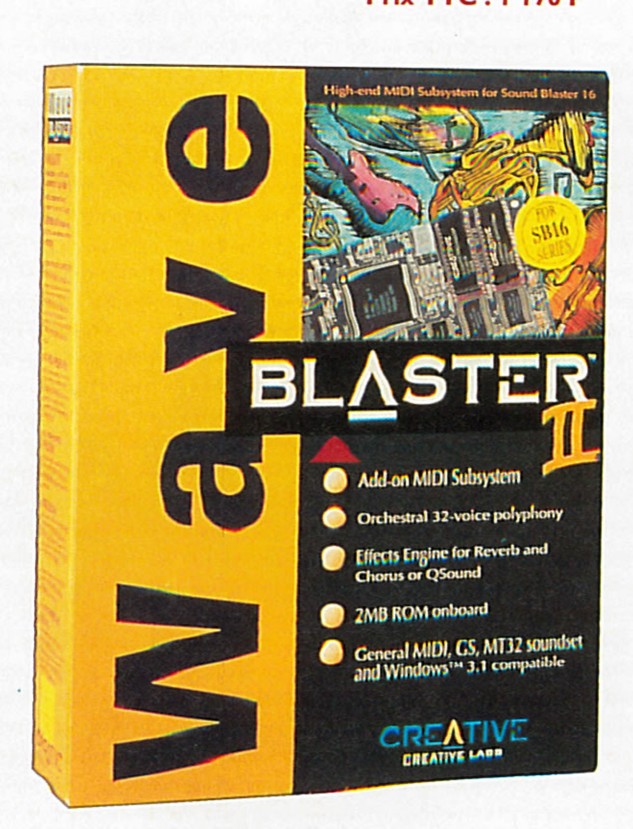
L'image peut être déformée à volonté et en temps réel.

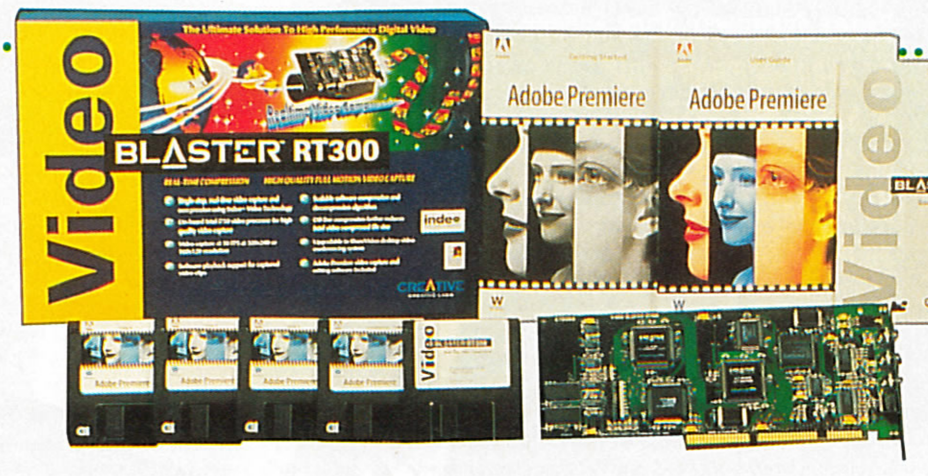


WAVE BLASTER II

Plus performante et moins chère que la WaveBlaster, cette évolution dispose d'un processeur E-mu 8000 (le même que celui de l'AWE32) capable de générer divers effets sonores. Avec 32 voix polyphoniques, 16 canaux, 128 instruments et 6 kits de batteries, cette carte fille est un excellent complément à la série des SoundBlaster 16.

Fabricant : Creative Labs
Téléphone : (1) 39.20.86.00
Prix TTC : 1 170 F







VIDEO BLASTER RT300

Quoi de plus classique qu'une carte d'acquisition vidéo ? Il en existe un sacré paquet, mais aucune d'entre elles ne peut se vanter de compresser les images acquises en temps réel dans cette gamme de prix. C'est pourtant ce que parvient à faire la RT300 grâce au chip 82750 d'Intel Indeo. Particulièrement efficace pour capturer des séquences de 320 x 240 à la cadence de 30 images seconde (en S-Video, composite, PAL et NTSC), cette nouvelle carte de Creative est livrée avec Adobe Première, logiciel de montage vidéo.

Fabricant : Creative Labs
Téléphone : (1) 39.20.86.00
Prix TTC : 3 490 F



L'AMIGA EN PISTE

Le studio 4 pistes DSS+ pour la gamme Amiga vient de s'enrichir d'une version 3.0. Les différences se situent sur la partie logicielle et non sur l'électronique. Pour les endormis du bocal, je me permets de rappeler que le DSS est un boîtier transparent qui se connecte sur la prise parallèle et qui permet d'enregistrer ses propres sons en mono ou en stéréo et jusqu'à 51 KHz en 8 bits. Outre les dizaines de fonctionnalités dont jouit le produit, la version 3.0 gère le "Direct To Disk" quel que soit le type de contrôleur utilisé. Vous pouvez en conséquence sampler directement des sons sur disque dur et non plus seulement dans la mémoire, avec toutefois une limite de fréquence de 25 KHz Mono. Enfin, DSS 3.0 inclut de nouvelles commandes comme l'enregistrement automatique à partir d'un certain seuil sonore et 23 effets supplémentaires. Les fichiers son IFF du Mac et Wave du PC sont maintenant acceptés, y compris en 16 bits.

FABRICANT : Great Valley Products Inc
DISTRIBUTEUR : CIS
TELEPHONE : (16) 57.89.11.40
PRIX TTC : 690 F

PIONEER SE MET EN QUATRE

C'est encore trop cher, mais on va y arriver. Pioneer propose désormais son lecteur simple disque, quadruple vitesse, à l'intérieur d'un "Kit Puissance 4X". Sous ce nom à tendance érotique se cache une carte SCSI 2 de chez Adaptec (la 1505), le lecteur DRU 104X et 3 CD-Rom d'images et de ClipArts de la collection Micro Application (plus un classeur de rangement de 6 CD). Si l'on retire les 400 balles des CD, les 1 000 francs de la carte et les 2 balles 50 du classeur, ça nous place le lecteur à 3 587 brouzoufs et demi. Un prix somme toute correct.

Fabricant : Pioneer
Distributeur : Pioneer Setton
Téléphone : (1) 47.60.79.99
Prix TTC : 4 990 F





COMPAQ PRESARIO, LE RETOUR



Compaq vient de dévoiler sa nouvelle gamme d'ordinateurs Presario. Multimédia jusqu'au bout des slots, ces stations "tout en un" incorporent désormais les fontions de répondeur téléphonique (système à 10 boîtes vocales), de Minitel et de Fax. Déclinée en plusieurs versions de puissance variable, la première configuration incluant les fonctions de communication se situe aux alentours de 11 000 F TTC. Chaque machine est livrée avec toute une série de softs installés : Dos 6.2, Windows 3.1 embelli d'une interface propre au constructeur, l'excellent logiciel Money, l'intégré Works et 3 CD-Rom (Inca 2, un éducatif et une compile de jeux Windows) pour les modèle CDS. Du 486SX33 au 66, avec ou sans lecteur de CD-Rom, avec un petit ou un gros disque dur, vous trouverez forcément chaussure à votre pied.

Fabricant : Compaq
Téléphone : (1) 41.33.41.00
Prix TTC : de 8 750 à 14 500 F

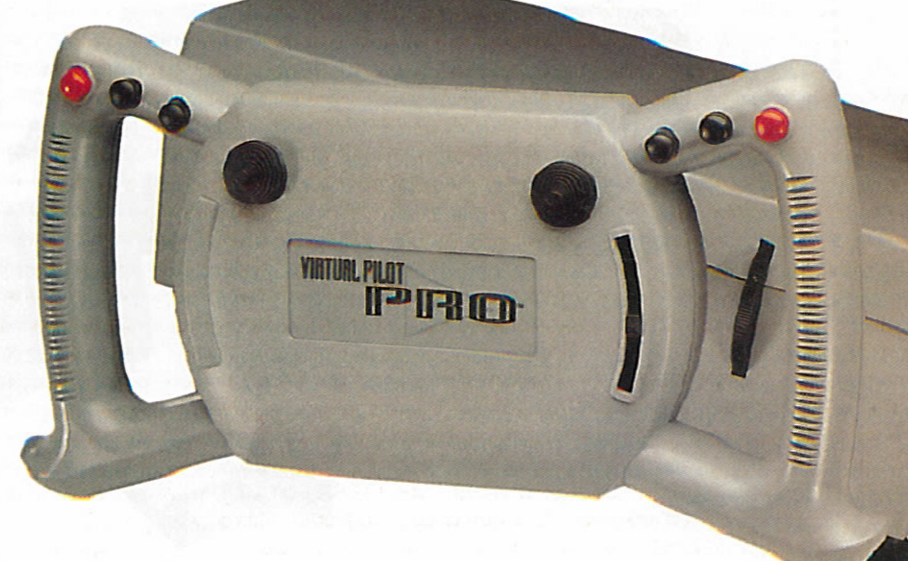


BELLISSIMOUSE

Après les souris sans fil, sans boule et sans intérêt, Logitech lance sa collection hiver "spéciale textures". Au touché sensiblement différent selon la nature de l'habillage, les MouseMan Sensa possèdent trois boutons et sont livrées avec MouseWare 6.3. Je puis d'ores et déjà vous dire que leur magnificence et leur longue queue ont fait l'unanimité auprès des femmes de la rédaction.

Fabricant : Logitech
Distributeur : Logitech
Téléphone : (1) 34.21.98.88
Prix TTC : 450 F





LE PILOTAGE FACILE

Évolution logique du manche précédent, le Virtual Pilot Pro met à la disposition de son utilisateur six boutons d'actions, deux "coolie hat" (boutons en forme de chapeau) à quatre contacts, des roulettes de trim pour la profondeur et les ailerons ainsi qu'une manette de gaz. Sa solidité à toute épreuve en fait un produit de qualité, comme tous les accessoires CH Product, du reste.

Fabricant : CH Product
Distributeur : Innelec
Téléphone : (1) 48.10.55.55

COMPATIBLE THRUSTMASTER

Quoi de plus agréable qu'une bonne manette bien boutonneuse pour profiter pleinement d'un simulateur de vol digne de ce nom. Jusque là, on n'avait guère le choix que celui de dépenser une somme d'argent conséquente pour acquérir l'engin convoité. Logitech solutionne en partie le problème en proposant deux manettes dédiées à la simulation. Douce, précise et suffisamment lestée, la WingMan Extreme offre une compatibilité parfaite avec la manette ThrustMaster. On y retrouve les trois boutons de tir assistés d'un chapeau chinois (coolie hat) à quatre directions. Plus simpliste, la WingMan tout court s'adresse à un publique plus large. Elle ne dispose que de deux boutons fire, mais intègre une roulette de gaz. Le rapport qualité/prix est excellent.

Fabricant : Logitech
Téléphone : (1) 34.21.98.88
Prix TTC : 260 et 370 F





LA BELL PAIRE

Alors qu'une pléthore de constructeurs s'acharnent à nous proposer de minuscules haut-parleurs de piètre qualité, Packard Bell joue la carte de la puissance et de la qualité. Conçus pour une utilisation au sein de la micro-informatique (enceintes blindées et compactes, système d'économie d'énergie), ces haut-parleurs dont le nombre de watts varie de 80 à 260 selon le modèle, produisent un son d'une qualité exceptionnel n'ayant rien à envier aux plus grandes marques de l'acoustique. Pour les utilisateurs exigeants.

Fabricant : Packard Bell
Distributeur : Packard Bell
Téléphone : (1) 40.64.10.00
Prix TTC : de 1 500 à 4 000 F





LA VAGUE SONORE SCSI

Plus connu pour les problèmes qu'elle engendre que pour les résultats de ses prestations, la SoundWave 32 d'Orchid sort dans une version SCSI. Seule carte à émuler quatre standards (SoundBlaster, General Midi, MT32 et Windows Sound System), elle dispose désormais d'un second port CD-Rom à la norme SCSI. La qualité des échantillons a néanmoins été améliorée avec, en outre, la possibilité d'y adjoindre une carte fille du genre de la WaveBlaster. Les logiciels et la compatibilité ont aussi été améliorés. Au vu du nombre de coups de fil de lecteurs mécontents que l'on a reçus à l'époque de la sortie du premier modèle, c'était un moindre mal.

Fabricant : Orchid
Distributeur : Orchid
Téléphone : (1) 47.80.70.50
Prix TTC : 2 120 F



LE SON GRAVIS ENFIN DISPONIBLE

Juste un mot pour vous dire que la carte Gravis UltraSound Max a enfin trouvé un distributeur pour la France. Pour plus de renseignements sur la carte, reportez-vous au banc-d'essai de la page 46 du numéro 51 de Joystick.

Fabricant : Gravis
Distributeur : Banque Magnétique
Téléphone : (1) 42.35.10.82
Prix TTC : 1 890 F

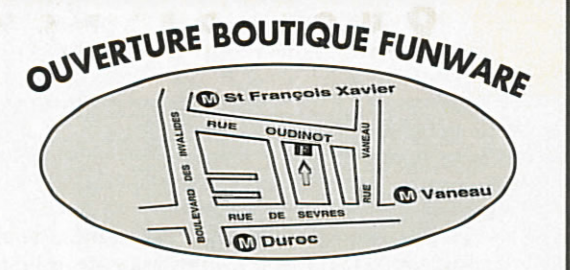




Fax : (1) 45 66 56 54

FUNWARE

11, RUE OUDINOT - 75007 - PARIS



Boutique : mardi au samedi de 10h00 à 19h00 / VPC : lundi au samedi de 10h00 à 19h00

VOTRE SPÉCIALISTE DE LA VENTE PAR CORRESPONDANCE DEPUIS 4 ANS

PC CD ROM

7TH GUEST + DUNE	389	CREATURE SHOCK	NC	KING QUEST ANTHOLOGIE	329	SHADOW OF THE COMET - VF	349
200 PERSONNALITES POLITIQUE	409	CYBERSPACE	NC	L.B.A.	NC	SOUNDS OF MULTIMEDIA	159
ACES OF THE DEEP	NC	CYCLONES	NC	LARRY COLLECTION	329	SPACE QUEST ANTHOLOGIE	329
ACROSS THE RHINE	NC	D-DAY, 6 JUIN 1944	369	LARRY VI - VF	329	STAR CRUSADER	299
AL QUADIM - VF	329	DARK LEGIONS	269	LODERUNNER	NC	STAR TREK, 25TH ANNI. - VF	339
ALIEN BREED TOWER ASSAULT	NC	DAWN PATROL	NC	LOST EDEN	NC	STARLORD	299
ALONE IN THE DARK + JACK - VF	269	DELTA V	329	MANCHESTER UNITED	229	STONE KEEP	NC
ALONE IN THE DARK 2 - VF	379	DESERT STRIKE	299	NHL HOCKEY 95	359	SUPERKARTS	319
ALONE IN THE DARK 3 - VF	NC	DOOM 2	409	NOVASTORM	NC	SYNDICAT PLUS	389
ARMORED FIST	NC	DRAGON LORE	369	OUT POST - VF	339	SYSTEM SHOCK ENHANCED	NC
BATTLE BUGS	NC	EARTH SIEGE	NC	PARADOX	NC	THEME PARK - VF	359
BATTLE ISLE 2	379	FALCON GOLD	329	PGA TOUR GOLF 486	429	UFO	329
BATTLEDROME	NC	FIFA SOCCER	289	PINBALL DREAMS DELUXE	249	ULTIMA VIII - VF	390
BENEATH A STEEL SKY - VF	359	FIGHTER WING	NC	POLICE QUEST 4 - VF	339	UNDER A KILLING MOON	389
BETRAYAL AT KRONDOR	299	FLYING NIGHTMARES	NC	PRIVATEER + STRIKE COMMANDER	379	UNIVERSE	NC
BIOFORGE	NC	FORTRESS OF DR RADIAKI	NC	PSYCHOTRON	NC	VISTAPRO 3.0	469
BLOODNET	279	GABRIEL KNIGHT - VF	329	QUARANTINE	299	WING ARMADA	299
BUZZ ALDRIN	309	GREAT NAVAL BATTLE II	329	RAVENLOFT - VF	NC	WING COMMANDER 3	NC
CENTRAL INTELLIGENCE	299	HEIMDALL II	289	RETURN TO RING WORLD	NC	WINGS OF GLORY	NC
CHAOS CONTROL	NC	HELL	NC	REUNION - VF	319	WOLFPACK	259
CHESS MASTER 4000 TURBO	289	INFERNO (EPIC 2)	NC	RISE OF THE ROBOTS	NC	WOODSTOCK	299
COMMANCHE + MISSION 1 & 2	360	INHERIT THE EARTH	359	SAGA OF ACES	329	WORLD OF XEEN	330
COMPLET CHESS SYSTEM	329	INTERNATIONAL TENNIS OPEN	369	SAM & MAX - VF	359		
CORRIDOR 7	229	JOURNEY MAN PROJECT	359	SEAWOLF	319		

D'AUTRES TITRES SONT DISPONIBLES. TÉLÉPHONEZ-NOUS AU (1) 45 66 09 90

MANETTES PC

FLIGHTSTICK	340	GAME THRUSTMASTER	
FLIGHTSTICK PRO	539	• WEAPON CONTROL SYSTEM	1049
JETSTICK	320	• RUDDER CONTROL SYSTEM	1090
CONTROL PAD	130	• VOLANT FORMULA T1 + F1 GRAND PRIX	1290
		• F-16 FLCS	1059

MATERIEL PC

• CARTE REEL MAGIC	3390	• KIT CD PUISSANCE 16 SOUNDBLASTER 16 + LECTEUR CD ROM 562 B AVEC REBEL ASSAULT + MEGARACE + MYST	2289
• SOUNDBLASTER 16 MCD	999	• DOUBLEUR DE JOYSTICK	119
• SOUNDBLASTER 16 MCD AVEC ASP	1439	• SOURIS PILOT LOGITECH	219
• SOUNDBLASTER AWE32	2049	• KORG WAVE	969
• SOUNDMASTER+	510		
• LECTEUR CD ROM PANASONIC 562 B AVEC REBEL ASSAULT + MEGARACE + MYST	1689		

PC DISQUETTES

1942, PACIFIC AIR WAR	299	CORRIDOR 7	159	GABRIEL KNIGHT - VF	269	LARRY VI - VF	269	SEAWOLF	309	THEME PARK -VF	339
ACROSS THE RHINE	309	CYCLONES	NC	GREAT NAVAL BATTLE II	339	MANCHESTER UNITED	229	SETTLERS - VF	349	TIE-FIGHTER	259
AL QUADIM - VF	329	D-DAY, 6 JUIN 1944	349	HALLOWEN HARRY	269	MASTER OF ORION	289	SIM CITY 2000 - DISK	109	UFO	289
ALIEN LEGACY	279	DARK LEGIONS VF	299	HARPOON 2	319	NCAA BASKET	299	SIM CITY 2000 - VF	289	ULTIMA 8 - SPEECH PACK	159
ARMORED FIST	329	DELTA V	329	HEIMDALL 2	269	O.M. FOOTBALL	229	SIMON LE SORCIER - VF	339	ULTIMA 8 - VF	309
BATTLEDROME	NC	DESERT STRIKE	299	HOCUS POCCUS	269	OVERLORD - VF	349	STAR CRUSADER	NC	UNIVERSE	NC
BATTLES ISLE 2 - VF	349	DOOM (SHAREWARE)	75	HOKUM KA 50	NC	PACIFIC STRIKE	289	STAR TREK, JUDGEMENT RITES	339	VISTAPRO 3.0	349
BENEATH A STEEL SKY - VF	279	DOOM 2	299	INDY CAR	259	PARADOX	NC	STARLORD - VF	289	WING ARMADA	299
BLOODNET	359	FALCON GOLD	NC	INDY EXPENDED PACK	NC	PHOENIX FIGHTER	NC	STONEKEEP	NC	WINGS OF GLORY	NC
CANNON FOODER + T-SHIRT	269	FIELDS OF GLORY - VF	279	INDY MOTOR SPEED	NC	QUARANTINE	NC	SUBWAR 2050	269	WORLD CUP USA 94	239
CHAOS ENGINE	249	FIFA SOCCER	279	INFERNO (EPIC 2)	NC	RAPTOR	269	SUPER SKI 3	259	X-WING + DISK 1	360
CIVILIZATION - VF	289	FLIGHT SIMULATOR 5 - VF	339	ISHAR 3 - VF	249	RAVENLOFT - VF	339	SYNDICATE	279		
COLONIZATION - VF	329	FORTRESS OF DR RADIAKI	NC	JUNGLE STRIKE	299	RETURN TO RING WORLD	NC	SYNDICATE - DATA DISK	129		
COMMANCHE + DISK 1	360	FPS BASEBALL	NC	L.B.A.	NC	ROBINSON REQUIEM - VF	289	SYSTEM SHOCK - VF	309		

AMIGA

AMIGA	STANDARD	1200	CD 32
ALADDIN	NC	NC	-
ALIEN BREED TOWER ASSAULT	NC	NC	NC
BANSHEE	-	229	229
BENEATH A STEEL SKY - VF	249	-	229
BRIAN THE LION	149	159	209
BRUTAL SPORT FOOT	-	-	149
CANNON FOODER	240	-	NC
CHAOS ENGINE	-	-	229
CHUCK ROCK 2	209	-	-
D-DAY, 6 JUIN 1944	309	-	-
DETROIT	299	309	-
DISPOSIBLE HERO	199	-	239
DRAGONSTONE	NC	-	229
ELITE 2	-	-	219
FIELDS OF GLORY	NC	-	NC
FIFA SOCCER	NC	-	-
GLOBAL EFFECT	-	-	149
GUNSHIP 2000	-	259	230
HEIMDALL 2	239	239	249
HUMANS 1 +2	-	-	239
IMPOSSIBLE MISSION 2025	249	259	230
ISHAR 3 - VF	259	269	-
K 240	229	-	NC
KICK OFF 3	249	259	NC
KING QUEST VI - VF	279	-	-
L'ARME FATALE	99	-	-
LITIL DIVIL	-	NC	240

AMIGA	STANDARD	1200	CD 32
LOTUS TURBO TRILOGY	229	-	149
MANCHESTER UNITED	249	-	NC
MEGARACE	-	-	NC
MR NUTZ	189	-	-
O.M. FOOTBALL	179	-	-
OVERLORD	NC	-	-
PARADOX	NC	-	NC
PREMIER MANAGER 3	NC	-	NC
RISE OF THE ROBOTS	NC	NC	NC
ROBINSON REQUIEM - VF	249	249	-
SENSIBLE SOCCER 94	149	-	-
SETTLERS - VF	289	-	-
SIERRA SOCCER	199	-	-
SIM CITY 2000	-	NC	-
SIMON LE SORCIER - VF	309	329	-
SLEEPWALKER	-	-	149
STAR TREK, 25TH ANNIVERSERY	NC	NC	NC
STARDUST	159	-	-
STARLORD	239	-	-
SYNDICATE - VF	219	-	-
T F X	-	NC	NC
THEME PARK	259	259	-
TRODDLERS	170	-	-
TROLLS	-	-	149
UFO - VF	-	259	219
WHIZZ	NC	NC	NC
ZONKED	NC	-	NC

ACCESSOIRES

ALIMENTATION AMIGA	350
EXT. 1 MO, EXTENSIBLE A 9 MO, AVEC EMPL. COPRO. A1200	1449
EXT. 4 MO, EXTENSIBLE A 8 MO, AVEC EMPL. COPRO. A1200	1959
EXTENSION 1 MO AMIGA 500+	430
EXTENSION 1 MO AMIGA 600	449
EXTENSION 1 MO MEGABOARD AMIGA 500	539
EXTENSION 1,5 MO AVEC HORLOGE AMIGA 500	839
EXTENSION 512 KO AVEC HORLOGE AMIGA 500	259
EXTENSION 512 KO SANS HORLOGE AMIGA 500	239
LECTEUR EXTERNE 3,5 AMIGA	449
LECTEUR EXTERNE 3,5 ATARI	579
LECTEUR INTERNE 3,5 AMIGA 500	449
LECTEUR INTERNE 3,5 AMIGA 600	459
MANETTE FAST WINNER TURBO 2 AMIGA/ATARI	60
MANETTE PADDLE COMPETITION PRO AMIGA CD32 / A 1200	209
MANETTE SPEEDKING ANALOGIQUE AMIGA / ATARI	150
MANETTE SPEEDKING AUTOFIRE AMIGA / ATARI	130
SCANNER AMIGA	929
SOURIS AMIGA / ATARI + TAPIS	130
SOURIS CHIC MOUSE	159

MACINTOSCH

GABRIEL KNIGHT	299	THEME PARK	319
GOBLINS 1,2 OU 3	289	**CD ROM**	
INCA	390	200 PERSONNALITES POLITIQUE	409
LODE RUNNER	NC	7TH GUEST	490
LOST IN TIME	329	MYST	340
PINBALL CRYSTAL CALIBURN	409	REBEL ASSAULT	NC
POPULOUS 2	369	TETRIS GOLD	NC
POWERMONGER	NC	RETURN TO ZORK	309
QUEST FOR GLORY 4	349	**MANETTES THRUSTMASTER**	
SIM CITY 2000	299	RUDDER CONTROL	1139
SIM CITY 2000 - DISK	149	WEAPON CONTROL	1049
SIM LIFE	149		
STAR TREK	309		

ATARI

CANNON FODDER	239
COMPIL' PODIUM	239
EUROPEAN FOOTBALL CHAMP.	219
GENESIA	280
HUNTER	99
INDY 4 - ACTION	149
ISHAR (FALCON)	239
ISHAR 3 - VF	239
ROBINSON REQUIEM - VF	249
SLEEPWALKER	169
TRIVIAL PURSUIT - VO	150

3 DO

BIOFORGE	NC
DRAGON'S LAIR	429
JURASSIC PARK	439
MEGARACE	NC
MONSTER MANOR	369
ROAD RASH	359
SHOCKWAVE	399
THE HORDE	429
TOTAL ECLIPSE	479
WAY OF THE WARRIOR	NC

CD ROM "X" PC & MAC

A PUSSY CALLED WANDA 2	279
AMOROUS ASIAN GIRLS	309
BIKER BABES	279
CURSE OF THE CATWOMAN	279
DREAM MACHINE	449
HOUSE OF DREAMS	279
LEGEND 4	279
NEURODANCER	499
TRACI I LOVE YOU	279
VIRTUAL ESCORT	459
VIRTUAL VIXENS	459

Prix susceptibles d'être modifiés / Offre valable dans la limite des stocks disponibles



389 F LE HIT DU MOIS



BON DE COMMANDE à expédier à FUNWARE - 11, rue Oudinot - 75007 PARIS

QTE	TITRES	PRIX
	FRAIS DE PORT Expédition colissimo + recommandé	
	TOTAL À REGLER	

Nom ....
Adresse ....
....
Code postal.................. Ville..................
Téléphone.................. N° Client (facultatif)..................

REGLEMENT : • Je joins ❑ Chèque bancaire ❑ CCP ❑ Mandat lettre
• Je paierai à réception ❑ Contre remboursement (+35F)
• Je paie par Carte Bleue / Interbancaire |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
N° Date d'expiration : |_|_|_|_| Signature obligatoire :

11/94

FRAIS DE PORT : • LOGICIELS : 30 F • MATERIEL ET ACCESSOIRES : 60 F VOTRE MATERIEL DE JEUX : ______________ Pour les CD ROM "X", je certifie être majeur. SIGNATURE

DANIEL ICHBIAH

Entrez dans la cyberfête. Toute la connaissance planétaire est à la portée de votre micro-ordinateur. Que votre dada soit Madonna, la Thaïlande, Doom ou la conquête de l'espace, l'univers des réseaux vous ouvre une porte vers des images, du son, des logiciels, de la littérature comme s'il en pleuvait... Avec, en prime, d'innombrables amis potentiels du monde entier, passionnés par le même sujet que vous. Ce n'est pas de la science-fiction : cela existe aujourd'hui et s'appelle Internet !





Internet, Civilisation Virtuelle

Dimanche d'octobre. Il fait gris à Paname. Un temps à ne pas mettre un cyber-journaliste dehors. Mais qu'importe le spleen des nuages, dans quelques minutes votre serviteur sera en liaison avec le Texas, le Japon, les Iles Galapagos... Le temps de charger un petit programme sous Windows, TCPman et me voici connecté sur le cyberspace, cette constellation de données d'une complexité indescriptible qui rassemble créatifs, allumés ou communicants. Je suis branché sur l'Internet – le Net pour les intimes.

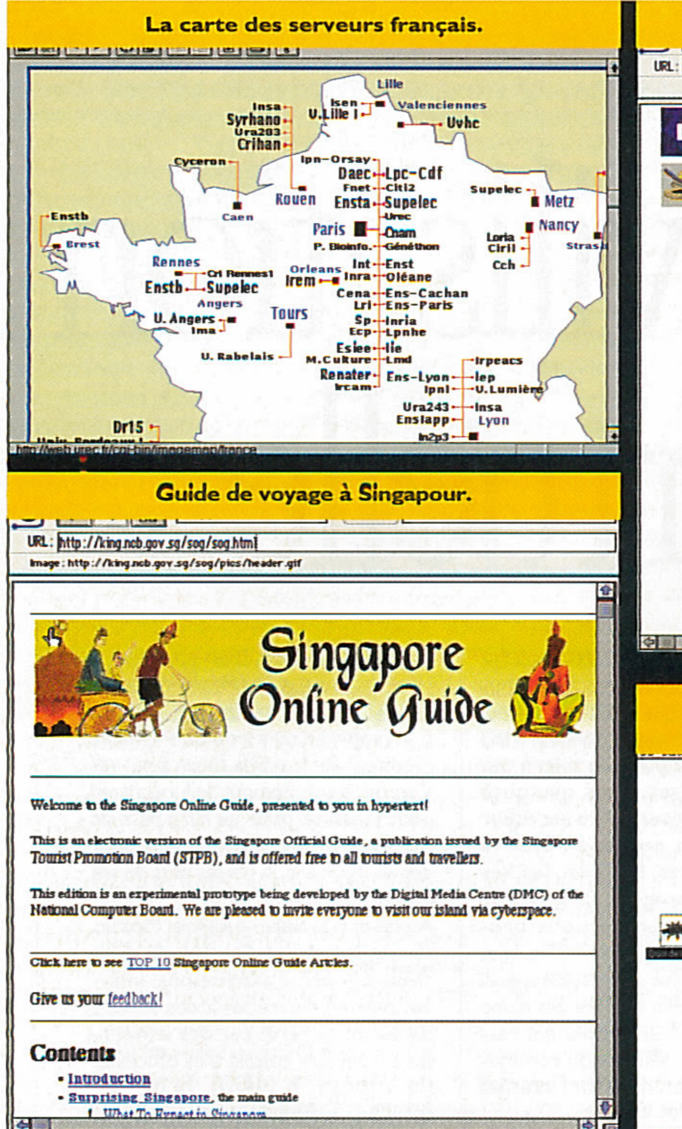
Internet consiste en l'interconnexion de milliers de réseaux à l'échelle mondiale. Cette armada d'ordinateurs communiquant entre eux constitue un réservoir d'informations ahurissant. L'activité qui règne sur cette toile d'araignée mondiale laisse pantois. La plus dantesque des visions de Fellini ne saurait dépeindre l'atmosphère qui règne sur la foire télématique. Le méga-réseau pulse, pétarade, vibre à la façon d'une rythmique d'acid jazz.

Un petit tour sur ma messagerie. Je lance le programme Eudora et actionne la commande qui permet de récupérer mon courrier électronique. J'avais laissé un message au président d'une édition anglaise de logiciels de Réalité Virtuelle. Il m'a répondu. J'apprends que je serai désormais informé des nouveautés en temps et en heure. La prise de contact a été rapide et efficace, bien plus que si j'étais passé par le téléphone ou le fax. Par ailleurs, un vieil ami, Michael E., m'apprend qu'il a quitté Passport – éditeur de logiciels musicaux – et s'est mis à son compte. Je lui écris un petit message pour lui faire part de ma joie d'avoir retrouvé sa piste – depuis deux ans, je n'avais plus de ses nouvelles.

À présent, je lance le logiciel Mosaïc, afin de me balader sur le World Wide Web. Un peu d'explications. Internet permet d'accéder à des milliers de serveurs, gérés par des universités ou par des entités très officielles (le Vatican, la NASA, la Maison Blanche...). Afin de permettre une navigation aisée parmi ce maelström d'informations (des milliards d'octets), le laboratoire du CERN, à Genève, a développé le World Wide Web (WWW) – toile d'araignée mondiale. Si l'on utilise une interface graphique telle que Mosaïc, il suffit de cliquer sur des mots-clés du WWW pour qu'aussitôt celui-ci établisse la connexion avec le serveur voulu. De façon transparente, nous nous connectons à des ordinateurs de Grenoble, Acapulco, Bruxelles, Sri Lanka.... Chaque visite est une aventure, tant il y a de choses à explorer sur le "Web" : archéologie, jeux, cinéma, images du Louvre, fanzines électroniques, etc. Sur la page d'accueil du WWW, je suis attiré par la mention "Music Land", les serveurs des rock stars. Un clic sur "Guns and Roses" et voici qu'apparaît l'image de l'album "Appetite". J'en profite pour la stocker sur mon

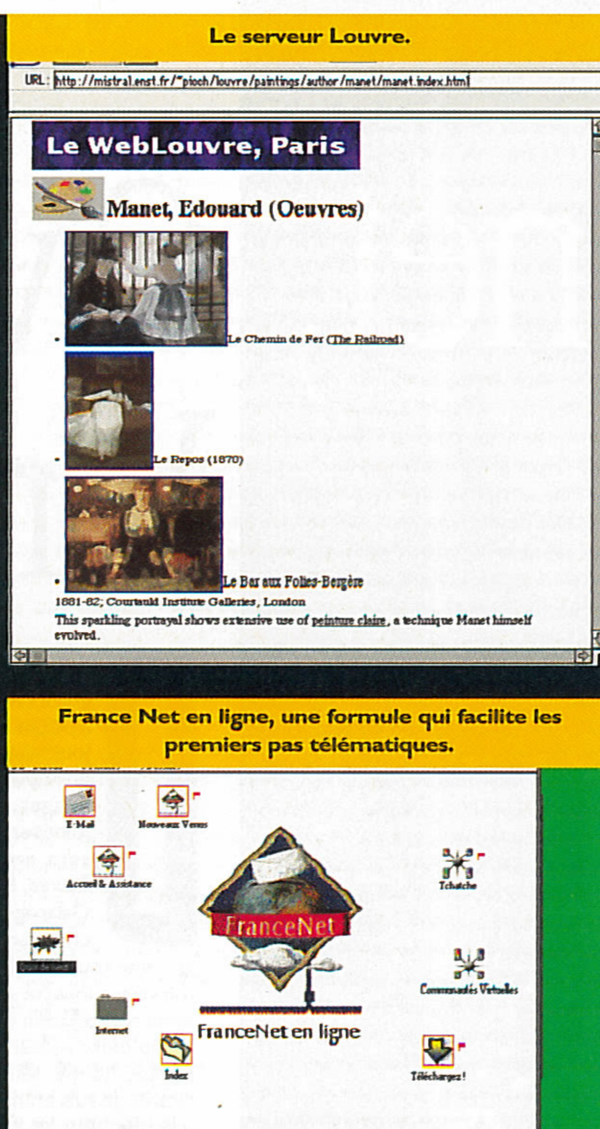
Tant de choses à explorer

SUITE ▶



La carte des serveurs français.

Guide de voyage à Singapour.



Le serveur Louvre.

France Net en ligne, une formule qui facilite les premiers pas télématiques.

disque. Un petit tour chez Madonna ? Une image récemment publiée dans les magazines américains est téléchargée depuis les USA. Comme elle est énorme – l'image, pas Madonna -, l'opération prend plusieurs minutes. Si Internet n'a qu'un défaut, c'est d'être fort lent, une situation due au trop grand nombre d'accès aux serveurs - nous en reparlons plus loin. Peu après, la connexion plante purement et simplement. Cela aussi est habituel sur Internet, les logiciels étant fort complexes à paramétrer et les anomalies de transmission extrêmement fréquentes. Comme souvent, je n'ai pas d'autre solution que de rallumer la machine (Windows a déclaré forfait). Il y a quelques jours, ma visite de l'application Louvre avait été plus heureuse : des centaines de tableaux peuvent être visualisés avec commentaires à l'appui. J'avais également récupéré un extrait de Nirvana sous forme de fichier son. Mais le WWW est parfois capricieux.

Je relance Windows et TCPman pour me rebrancher sur Internet. À présent, je vais me balader sur les newsgroups (forums). Accessibles à partir du programme News, ils sont au nombre de 5 000 environ et traitent de tout et n'importe quoi : élevage des grenouilles, extra-terrestres, Doom (le jeu), ordinateurs de poche... Il y en a pour tous les goûts - si vous ne trouvez pas le forum correspondant à votre dada, rien ne vous empêche de le créer.

N'importe qui peut se connecter

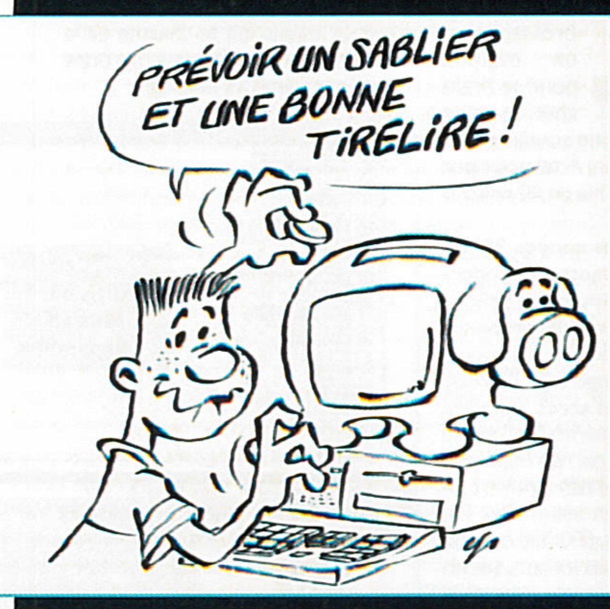
Sur les forums, les utilisateurs s'échangent les points de vue les plus divers sur le thème générique. Ce qui est formidable, c'est de pouvoir discuter avec des gens que l'on ne connaît pas sur son sujet de prédilection. Personnellement, j'ai un faible pour la music country, genre méconnu en France mais extrêmement populaire aux USA. Je ne rate donc jamais une occasion d'aller sur le forum "rec.music.country.western". Mathews, un utilisateur de l'Oregon, a posé une question. Il cherche un album dans lequel Tammy Wynette chante "Stand by your man", de préférence sur une compilation. Je ne résiste pas au plaisir de lui répondre ; les cow-boys sont toujours étonnés de voir qu'un "frenchie" s'intéresse à la country. Je lui transmets un message relatif à un CD acheté en Angleterre et qui comporte le titre recherché, plus d'autres perles du genre. Ailleurs, je tombe sur un débat qui m'intéresse au plus haut point. Plusieurs membres d'Internet avouent s'être convertis récemment à la country et ne pas comprendre pourquoi ce soudain engouement. Je lis ces témoignages avec intérêt, étant exactement dans le même cas, et me promets d'apporter prochainement ma contribution. Je poursuis ma balade sur les newsgroups en me contentant de jouer les "voyeurs" - regarder sans participer. La moisson n'est pas triste. Une compagnie italienne a placé une annonce pour des lentilles oculaires. La réponse de Thomas B. est cinglante : "Est-ce qu'il faut vous envoyer nos yeux afin que vous les testiez ? Ou pouvons-nous le faire sur le Net, après avoir passé un scanner à main sur nos globes oculaires ?". Il est vrai que le commerce a longtemps été proscrit sur Internet et qu'aujourd'hui encore, ceux qui en abusent sont souverainement méprisés, voire insultés. Sur le newsgroup de la MENSA (organisation qui regroupe les individus supérieurement intelligents), je trouve la question d'un matheux en herbe : pourquoi est-ce que n'importe quel nombre élevé à la puissance 0 est égal à 1 ? La réponse venant d'un surdoué est intimidante à souhait... Sur un forum à caractère général, un hurluberlu demande si quelqu'un connaît un logiciel permettant de planifier un mariage... Ma consultation s'achève, ma soif de communication ayant été étanchée. Si nécessaire, j'aurais pu utiliser deux autres programmes (Archie et FTP : voir glossaire) pour télécharger des fichiers. Dès demain, je recommencerai et entrerai en contact avec des guitaristes, des inventeurs, des programmeurs, des amateurs de tourisme... Le miracle d'Internet est là. Incontrôlable et débridé, le réseau des réseaux évoque une mégalopole qui aurait poussé de façon spontanée, sans restriction aucune. "Pourquoi les gens veulent-ils aller sur l'Internet ?" explique l'auteur de science-fiction Bruce Sterling. "L'une des raisons simples est la liberté pure. L'Internet est un exemple rare d'une véritable anarchie moderne et fonctionnelle. Il n'existe pas de chef, pas de censeur, pas d'actionnaires. N'importe qui peut se connecter à n'importe qui". Mais comment s'est développée cette galaxie communicante ? Comment a-t-elle proliféré ? Le fait étrange est qu'Internet est né d'une vilaine angoisse datant de la guerre froide : comment les autorités amé-

SUITE

Comment se brancher sur l'Internet ?



Le premier contact avec le méga-réseau a de quoi laisser perplexe. Imaginez qu'un matin vous vous réveilliez au milieu de la cité hallucinée de Blade Runner. Néons fluorescents, heavy metal distordu, mutantes au regard trouble, effluves de hot-dog constituent votre premier contact avec la mégalopolis techno. Inutile de chercher le syndicat d'initiative, le simple fait de prononcer ce mot vous ferait repérer comme un candidat au détroussage. Il faudra survivre tant bien que mal, en apprenant les coutumes locales sur le tas.
Nous exagérons à peine. Paramétrer les logiciels d'accès à Internet, apprendre les procédures qui permettent de naviguer sur le réseau, s'abonner à un forum sans se faire incendier par les habitués relèvent du surréalisme. Avant l'apparition de logiciels tels que Mosaïc (interface graphique), la situation était même pire : il fallait maîtriser les commandes d'un langage obscur, Unix, aussi convivial qu'un doberman ayant avalé un oursin. Pour en avoir le cœur net, procurez-vous le livre "Internet pour les Nuls" (Sybex), écrit avant la généralisation des interfaces graphiques, et analysez quelques-unes des commandes jetées en pâture par l'auteur. Vous comprendrez mieux ce qu'a pu endurer le Champollion en découvrant la messagerie de Ramsès II.
Cela étant dit, deux solutions s'offrent à vous. Affronter courageusement le labyrinthe, armé d'un sabre, de patience et d'un bagage informatique minimal. Ou bien vous faire aider d'un guide aguerri qui vous indiquera quels sont les rues et restaurants fréquentables et se tiendra sur le qui-vive, prêt à intervenir chaque fois que vous aurez l'œil hagard. Évidemment, la fourchette de prix sera fort différente selon que vous adoptez un service trois étoiles ou non.



World-Net

L'accès le moins onéreux à Internet, le voici. Si vous vous contentez de la formule économique (messagerie, forum et discussion en direct), amplement suffisante pour débuter, vous ne payerez que 40 F de l'heure. La seule obligation : se connecter pendant 5 heures, pendant l'année. Le service complet est facturé 80 F de l'heure.
Si World-Net ménage votre pécule, il constitue l'approche minimale à réserver aux aventuriers, cette race d'hommes similaires à ceux qui ont bâti le Canada, asséché les marais, détourné le Nil, et dansé la carmagnole.
Renseignements : 3617 SCT

France Net

Chez France Net, il y a plusieurs formules. Si vous êtes en région parisienne, vous avez tout intérêt à vous abonner, grâce à quoi vous communiquerez avec le réseau au même coût qu'une communication locale. Admettons que vous préfériez ne pas vous abonner ou que vous appeliez de province, vous utiliserez alors un numéro 36 68 (Audiotel) et paierez 2,19 F par minute. Si l'on vous propose ici, après identification, les mêmes programmes que World-Net, vous pouvez aussi vous connecter librement sur un serveur (NDLR : de type First Class, un soft de BBS qui s'impose peu à peu comme un standard du genre) spécialement mis en place par France Net pour vous aider à avancer dans ce monde gigantesque qu'est Internet.
Renseignements : 3615 FRANCENET

CalvaNet

Le "quatre étoiles" tant attendu, le voici. Tarif de base : 360 F par an auxquel s'ajoute un prélèvement mensuel de 240 F. La dépense est compensée par un service classe, celui auquel a pu vous accoutumer une existence dorée (NDLR : là, les opinions sont partagées, même au sein de la rédaction...). L'accès à Internet est ici effectué de manière guidée, enrobée et l'on se met en quatre pour répondre a vos questions 24 heures sur 24, 7 jours sur 7. Cigare ?
Renseignements : 3616 CALVATEL

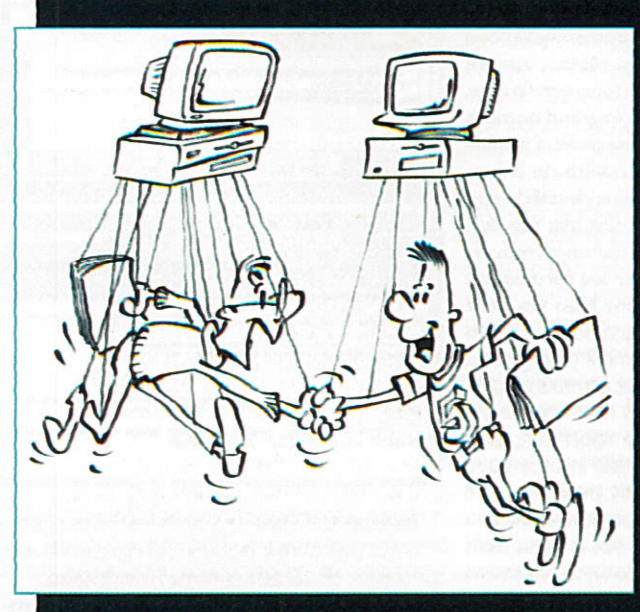
Compuserve

Serveur américain auquel sont reliés plus de 2 millions d'utilisateurs, Compuserve est présent en France depuis un an. Ses forums accueillent la plupart des éditeurs de logiciels tout comme les passionnés de cinéma, de rock, de voyages... L'abonnement coûte environ 65 F par mois auxquels s'ajoutent parfois les gratifications prélevées par certains services.
Dans la mesure où l'on est ici entre gens comme il faut, l'accès à Internet se limite à la messagerie et aux forums, avec mises en garde à ceux qui osent s'aventurer sur le "Net". En gros, Compuserve n'est pas responsable des jurons que vous pourriez récolter dans votre boîte aux lettres, suite à une incursion malencontreuse dans un forum venimeux.
Renseignements : 3615 COMPU

FDN

French Data Network est l'un des plus anciens prestataires d'accès Internet en France. La preuve en est que lansolo passait par le serveur de cette association pour se connecter au Net lorsqu'il travaillait pour NeXT - j'espère que vous saurez garder le secret. Sachez que FDN propose des tarifs préférentiels aux étudiants - 50 F TTC par mois pour cinq heures de connexion - et que depuis septembre, on y dispose d'un accès complet au Net.
Renseignements : 44.62.80.01.

Enfin, pour finir ce tour d'horizon, indiquons que certains BBS (micro-serveurs réalisés et animés par des particuliers, des passionnés, sans structure commerciale) proposent des accès ou des conférences Internet. Citons par exemple le très convivial Ellis au (1) 43.33.15.47.



Une surabondance

Glossaire

Archie, Gopher & Co :
Le volume d'informations disponibles sur Internet apparaît incommensurable. Sur le seul serveur de l'université de Stockholm, figurent plus de 10 000 images. Pour trouver son bonheur dans cette caverne d'Ali Baba, il faut utiliser le logiciel Archie ou les moutures du même acabit (Anarchie, Fetch...).

Adresse :
L'identification d'un utilisateur connecté sur Internet. Elle démarre généralement par son nom ou une abréviation de celui-ci, suivi du signe @ et du serveur local - celui à partir duquel il est raccordé à Internet (exemple : World-Net, France Net, l'ordinateur d'une université). Vous pouvez m'écrire à l'adresse : di@world-net.sct.fr ou encore 100103.3243@compuserve.com

Boîte aux lettres :
Un espace privé dans lequel l'utilisateur reçoit les messages adressés à son adresse Internet.

FTP :
Une fois que vous avez repéré le fichier de votre choix (voir Archie), l'application FTP permet de le télécharger sur votre machine. Sachez que 7 milliards d'octets transitent chaque jour en France seule. Afin d'éviter de surcharger un serveur éloigné, vérifiez d'abord si le fichier désiré n'est pas présent sur un site local, par exemple celui qui vous connecte à Internet. À titre d'exemple, des entités telles que FranceNet ou Calvanet fourmillent de logiciels utilitaires que vous pouvez télécharger simplement sans avoir à passer par Archie et FTP.

"Login" :
La première opération pour accéder à Internet à un moment donné est le "login", qui relie votre ordinateur à un serveur local. Sous Windows, le "login" est effectué par l'intermédiaire d'un petit programme - généralement TCP. Ce n'est que lorsque que le "login" a été accompli que vous pouvez accéder aux autres services (messagerie, forums, etc.).

Attention : pour terminer une séance sur l'Internet, il faut impérativement effectuer un "logout" - toujours à partir d'un programme tel que TCP -, faute de quoi votre compte continuerait d'être débité (ainsi que votre facture de téléphone).

Messagerie :
Plus rapide que le courrier, plus riche que le fax, la messagerie est le service le plus utilisé sur l'Internet. Elle permet d'échanger idées, images, sons, programmes... Pour communiquer, une adresse de boîte aux lettres suffit (voir adresse).

Newsgroups :
Voir encadré Forums.

WWB :
World Wide Web. Un système de navigation hypertexte mis au point par le laboratoire du CERN à Genève pour faciliter l'accès aux milliers de serveurs de l'Internet.

---

ricaines pourraient-elles assurer la transmission d'informations en cas d'attaque nucléaire ? Le modèle en vigueur au début des années 60 - ordinateur central puissant - a été écarté : il eût été une proie facile pour les missiles ennemis. L'idée d'un réseau de machines interconnectées a germé.

La proposition remise en 1964 au Pentagone définissait un réseau dans lequel tous les ordinateurs reliés seraient capables de relayer des messages aux autres. Toute information envoyée arriverait à bon port quel que soit le chemin à emprunter pour y parvenir. Ainsi, la destruction d'un ou plusieurs ordinateurs du réseau n'empêcherait pas un acheminement correct du message.

En décembre 1969, les premiers "nœuds" (ordinateurs) du réseau sont en opération sous l'égide du Pentagone, et l'ensemble est baptisé ARPANET. Plusieurs équipes de savants et chercheurs commencent à se connecter, trop heureux de pouvoir consulter les fichiers d'autres ordinateurs et même de les programmer à distance. Dès 1972, ARPANET recense 37 nœuds. Rapidement, le réseau est détourné à une fin pratique : la messagerie. Les utilisateurs prennent goût à l'échange de courrier électronique et de rapports, ou simplement au bavardage collectif sur un thème. Le système des listes de messagerie est développé ; il permet de communiquer un même message à un grand nombre d'utilisateurs concernés par un sujet. L'une des premières listes, SF-LOVERS est dédiée aux amateurs de science-fiction.

Du fait de sa facilité d'adaptation à divers types de machines, ARPANET connaît une croissance continue. Vers le milieu des années 70, des universitaires inventent un standard de communication inter-réseau qu'ils baptisent TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol). Du fait qu'il soit diffusé gratuitement, TCP/IP est naturellement utilisé pour relier de nombreux réseaux, et de fil en aiguille, en vient à embrasser ARPANET. En 1977, l'armée américaine désolidarise la partie militaire du lot, et le réseau, qui n'a cessé de croître, commence à ressembler à ce que nous connaissons sous le nom d'Internet.

20 millions d'utilisateurs

À partir de 1984, plusieurs agences gouvernementales se connectent au réseau, ouvrant à des dizaines de milliers d'ordinateurs leurs gigantesques bases de données : la National Science Foundation (NSF), la NASA, le ministère de l'Énergie, des universités du monde entier rejoignent la communauté virtuelle. Dès la fin des années 80, l'Internet est composé de plusieurs dizaines de milliers de nœuds raccordant 3 à 4 millions d'utilisateurs. L'explosion se produit vers 1993 sous l'impulsion d'Al Gore et Bill Clinton qui citent le réseau comme un modèle des fameuses inforoutes censées relier chaque foyer américain. Comme il suffit de posséder un ordinateur et un modem pour se brancher, le grand public est pris d'une soudaine frénésie de connexion. À tel point que l'on parle aujourd'hui de 20 millions d'utilisateurs.

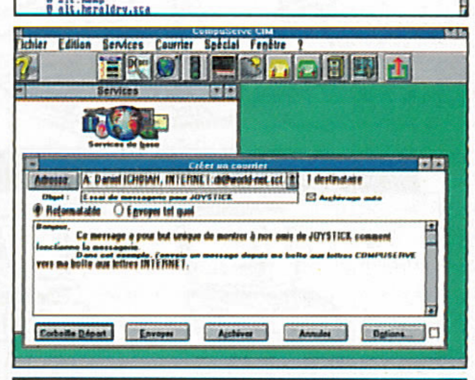
Jusqu'à l'aube des années 90, les cyber-communicants se connectaient avec une motivation précise (échange d'idées, collaboration sur un projet, entraide). La situation a radicalement changé avec l'arrivée de fournisseurs d'accès à grande échelle, tels qu'America Online. Ce service américain qui regroupe plus d'un million d'abonnés a ouvert un accès à Internet en mars 1994. Du jour au lendemain, 600 000 curieux ont débarqué sur les forums, sur les serveurs des universités, semant la panique parmi les habitués... Les médias avaient abondamment loué les vertus du méga-réseau, vantant la surabondance de l'Internet : images, textes, logiciels... Un grand nombre de nouveaux utilisateurs a débarqué avec une mentalité de pique-assiettes, trop heureux de télécharger qui une image de Claudia Schiffer, qui un anti-virus, qui un extrait de Shakespeare... Sur les forums, les néophytes se sont bien souvent conduits sans égard pour la "netiquette" - un ensemble de règles de bon comportement communautaire. Pire que tout, des messages publicitaires ont fait leur apparition, alors que la règle originelle instituait que l'Internet ne devait jamais servir à des transactions commerciales.

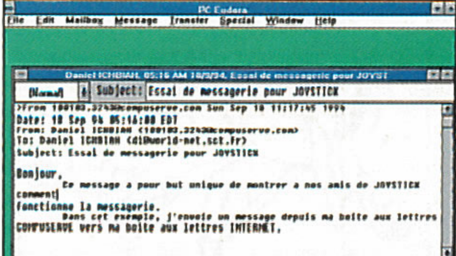
Le succès d'Internet a également eu pour effet de saturer le réseau, certains sites ayant reçu jusqu'à 700 000 appels simultanés.

Dans la mesure où ils ne peuvent traiter un tel volume de demandes, les serveurs adoptent diverses démarches. Certains refusent l'accès lors des heures de pointe, d'autres font attendre et attribuent un numéro dans une file d'attente. Ceux qui sont affiliés à l'Internet depuis les heures héroïques se plaignent à juste titre du ralentissement flagrant des temps de réponse. Toute la question consiste à savoir si la puissance d'accueil des serveurs augmentera suffisamment rapidement pour engranger l'afflux toujours croissant de curieux.

La navigation sur cet océan de données est un plaisir extraordinaire, une expérience indescriptible que nous ne saurions trop vous conseiller, tout en vous incitant à respecter la "netiquette" pour contribuer à perpétuer ce qui fait le charme de la communauté invisible qui regroupe vos futurs amis virtuels ■

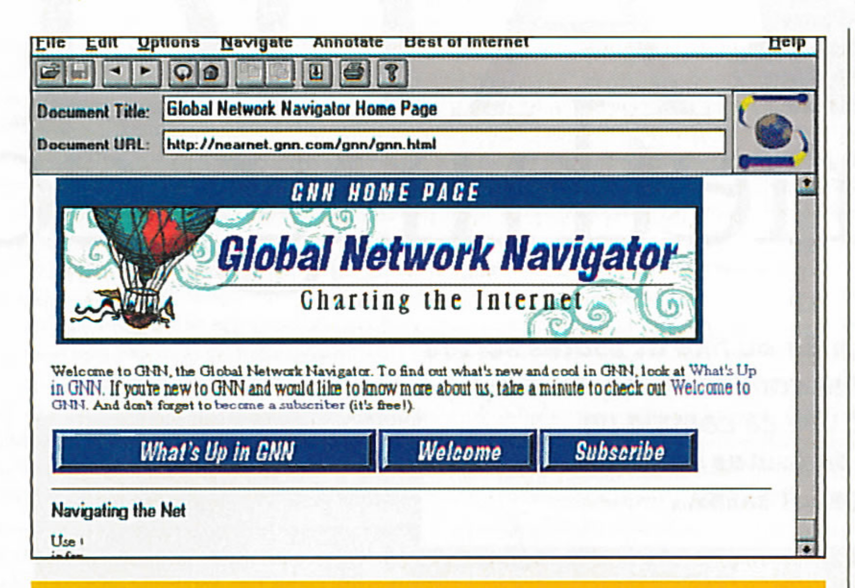
Quelques forums parmi les milliers disponibles.



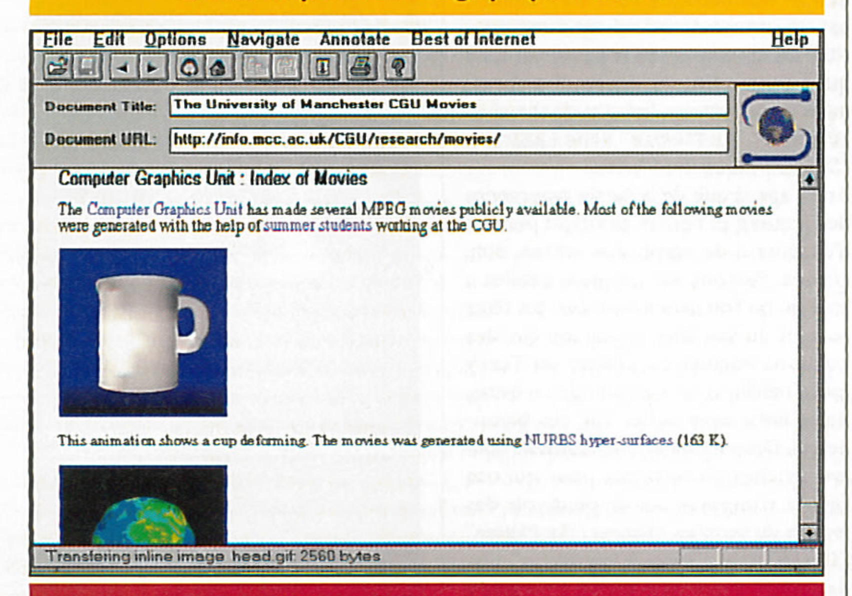


Exemple d'échange de messages entre une boite aux lettres Compuserve et une boite aux lettres World-Net. INTERN-1 montre le fichier envoyé et INTERN-2 montre le fichier récupéré.

d'intérêts



Des services du World Wide Web, un exemple de serveurs accessibles par l'interface graphique MOSAIC.



Listes de messagerie

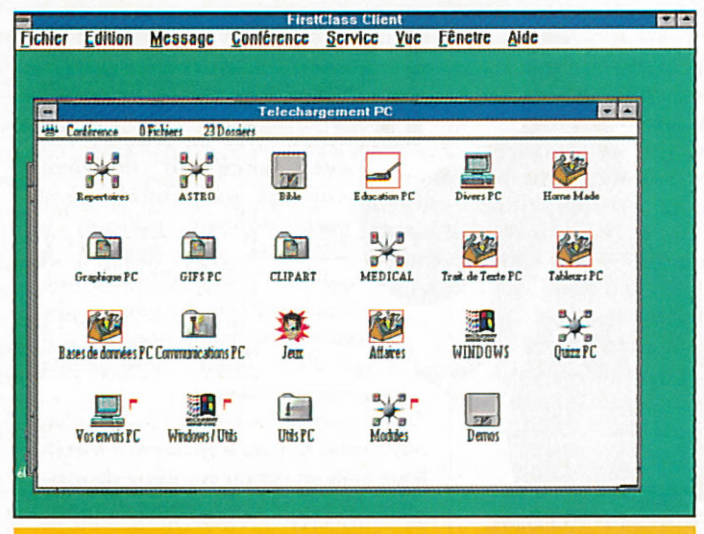
Il existe deux sortes de messageries sur l'Internet. La première est classique : vous donnez votre adresse à un ami, et il peut alors vous envoyer des messages (et vice-versa).
La deuxième est ce qu'on appelle les listes de messagerie qui permettent d'être informés en permanence des discussions ou nouvelles ayant trait à un domaine particulier. En vous abonnant, vous recevez quotidiennement des dizaines ou centaines de messages de passionnés du même domaine.
Il existe plus d'un millier de listes de discussions.
Quelques exemples de listes, avec leur centre d'intérêt :
ALLMUSIC@AUVM : musique
BALZAC-L : littérature française (Université de Montréal)
CAMELOT@CASTLE.ED.AC.UK : légendes et mythes du Roi Arthur
ECS-NEWS@MAILBASE.AC.UK : zoologie
FILM-L : cinéma
HRI-L : astronomie
PINHOLE@MINTIR.FIDONET.ORG : photographie
QUAKE-L : tremblements de terre
SF-LOVERS DIGEST : science-fiction
SHAKSPER@UTORONTO : William Shakespeare
SOFTREVU@BROWNVM.BROWN.EDU : logiciels
TOLKLANG : amateurs de Tolkien

Les forums (newsgroups) :

Quel que soit votre secteur d'intérêt, il doit exister un forum qui lui est dédié. Que vous soyez adepte de Windows, de Doom, de Pearl Jam ou de l'astrologie chinoise, il suffit de repérer le "newsgroup" (nom donné aux forums Internet) correspondant et de vous plonger dans le bain. Vous y trouverez des débats acharnés, mais aussi une entraide remarquable. La moindre question posée trouve généralement sa réponse dans les jours (heures) qui suivent. Sous Windows, le logiciel qui permet d'accéder aux forums s'appelle généralement News et son utilisation est pour l'essentiel, auto-explicite.
Prévenons toutefois les nouveaux venus : les forums sont loin d'être accueillants. S'aventurer sans montrer patte blanche équivaut à se balader à minuit dans le Bronx. Il est aisé, sans le faire exprès, de violer bien des règles qui régissent la vie des forums. Les habitués réagissent alors en vous incendiant de messages hargneux, incitant à aller voir ailleurs.
Pour éviter de tels désagréments, le mieux consiste à s'informer de la "netiquette" - les conventions en usage localement. Pour cela, il est conseillé de consulter en tout premier le newsgroup "news.announce.newusers" qui s'adresse aux nouveaux venus. Il comporte des articles expliquant comment fonctionne le Usenet, les règles à suivre, le style d'écriture recommandé, etc. De même, avant de poser une question sur un newsgroup, consultez les FAQ ("frequently asked questions"), littéralement : les questions les plus fréquemment posées. Enfin, avant d'entrer en conversation avec un ou plusieurs membres d'un forum, passez une ou deux semaines à lire les messages afin de vous familiariser avec l'ambiance locale.

Quelques exemples de forums avec leur thème :

alt.aliens.visitors : extra-terrestres
alt.comedy.british : humour britannique
alt.cult.movies : Rocky Horror Picture Show et autres films cultes
alt.rap : musique rap
alt.rock-n-roll.metal.metallica : fans de Metallica
comp.sys.ibm.pc.games : jeux pour les PC
comp.os.ms-windows.misc : discussions sur Windows
comp.multimedia : technologies multimédia
rec.games.chess : passionnés du jeu d'échec
soc.culture.french : culture française
talk.bizarre : conversations bizarres.



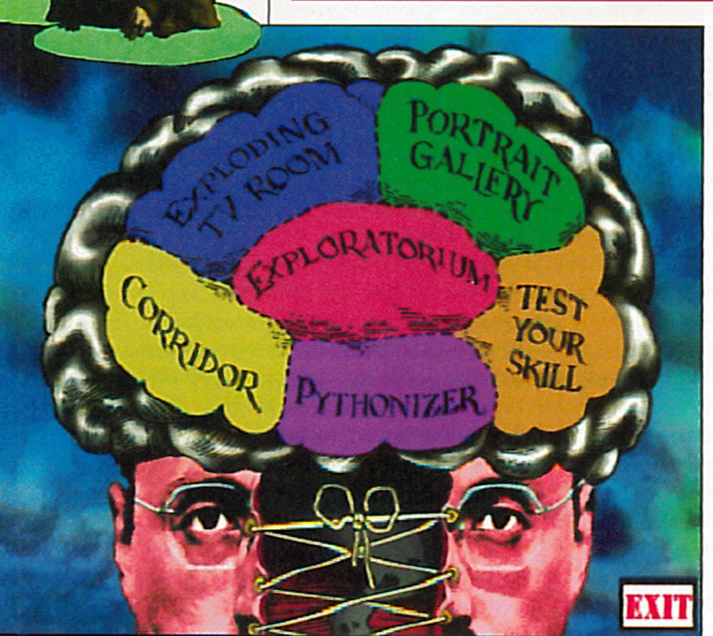
Les minitels de France Net proposent des milliers de fichiers de téléchargement.

G U M B Y   M O U L I N E X

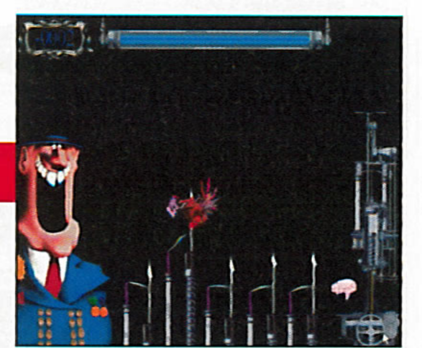
And for something co

Media, c'est le son, l'image animée ou fixe et toutes sortes de choses colorées. Multi, c'est comme mono, mais il y en a plus. Multimédia, on peut voir ça comme un mélange de sons, d'images et de toutes sortes de choses colorées, mais il y en a plus. It's... It'sssss...

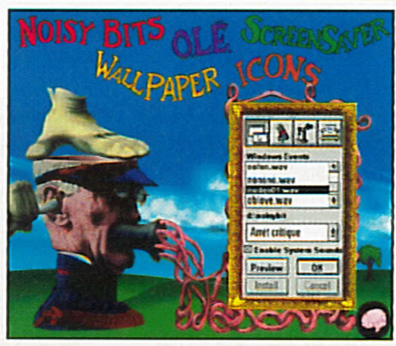
MONTY PYTHON'S COMPLETE WASTE OF TIME — PC CD ROM



Les Monty Pythons débarquent sous Windows avec un CD-Rom assez étonnant. On connaissait les économiseurs d'écran. Avec ce produit, 7th Level lance un nouveau concept particulièrement révolutionnaire puisque ce CD-Rom est destiné à apporter à son utilisateur une "complète perte de temps". De l'aveu même des concepteurs, il s'agit d'un "inexcusable gâchis d'ingéniosité humaine".
Comment décrire ce CD ? Il s'agit d'un objet rond et plat, d'apparence métallique mais en réalité constitué de plastique. Ah oui, ça brille rudement, aussi ! Complete Waste of Time est un logiciel incassable. Inclassable, pardon.
L'écran d'ouverture qui reprend le design des collages de Terry Gilliam est un espace récréatif où il est possible de cliquer à peu près partout, ce qui a pour effet de déclencher bruitages ou animations extraits de sketches célèbres : "Le Mélèze" (The Lâââarch), "Spanish Inquisition", etc.
Il ne s'agit là que de la partie émergente de l'iceberg et l'écran principal permet d'accéder à de nombreux autres, euh, choses. Passons sur les jeux, débiles à souhait, où l'on peut assommer des têtes sortant du sol, faire un carton sur des cochons volants ou piloter un Terry Jones habillé en poulet afin de lui éviter de se faire embrocher sur des baïonnettes. Dans les différents tableaux, toujours riches en surprises pour qui ose cliquer n'importe où, on peut voir des extraits de sketches célèbres : "Le Mélèze" (The Lâââarch), "Spanish Inquisition", etc.
Il ne s'agit là que de la partie émergente de l'iceb... Oh ! Sorry !
(le rédacteur de cet article vient d'être viré).
Dans les différents tableaux, toujours riches en surprises pour qui ose cliquer n'importe où, on peut voir des extraits de sketches célèbres : "Nudge Nudge" (see what I mind ?), combat de boxe contre une femme, etc.
(Il faut dire que ce rédacteur commençait à faire n'importe quoi).
((Le rédacteur des commentaires entre parenthèses est viré aussi)).
Chacun des sketches, incroyablement amusant, comporte en réalité des indices destinés à résoudre un questionnaire rudement drôle :
Les questions Stupides
Chacune des bonnes réponses, incroyablement amusante, comporte en réalité des indices destinés à résoudre un jeu rudement drôle :









EDITEUR : 7th Level • DISTRIBUÉ PAR : Ubi soft (1) 48.18.50.00. • MACHINE : PC CD

now, mpletly' different.

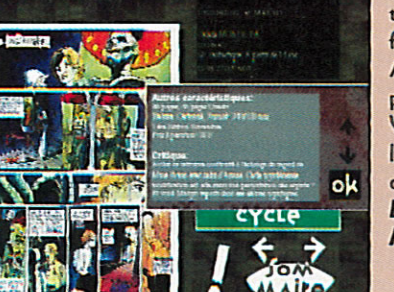
A man with three bottoms.

Le Secret du Succès Intergalactique.
((Attention, on vous a à l'œil !)).
Pour réaliser ce logiciel, Terry Gilliam, Terry Jones, Eric Idle et Michael Palin ont enregistré de nouveaux dialogues. John Cleese n'a rien fait du tout.
((C'est un prétentieux)).
[Le responsable des doubles parenthèses sera fusillé à l'aube].
((M'en fiche !)).
[Et pendu össi].
Tout cela est bien joli, mais il n'y a que des choses qui ne servent à rien, sur ce CD ?
Pas tout à fait puisqu'on trouve aussi des choses qui servent à Windows, à savoir :
Le Pythoniseur d'écran
Cette chose étrange est en réalité un accessoire qui rajoute des sons stupides extraits de sketches célèbres : "Le Mélèze" (The Lââârch), "Spanish Inquisition", etc.
[Viré össi]
On y trouve également des papiers peints pour Windows...
[Visitez la Suède...]
... ainsi que des économiseurs d'écran. La préversion que nous avons reçue n'étant pas finalisée à ce niveau, il n'est pas possible de vous en dire quoi que ce soit. Ou alors, il faudrait inventer, ce qui ne serait pas très sérieux. Et puis ce serait compliqué. Et fatigant. Rudement fatigant même.
[...ses lacs...]
En revanche, il faut ajouter, et ça ce n'est pas de l'invention, que les papiers peints Windows seront animés. Espérons que ça ne ralentira pas trop les autres applications. Ceux qui ne possèdent pas de CD-Rom seront fort aises d'apprendre que le pythoniseur seul sera également disponible sur disquettes.
[...ses animaulx össi...]
Bref, voilà un logiciel totalement inutile et donc indispensable.
À noter que les fichiers sonores sont compatibles OLE , ce qui permet de les entendre dans toute application Windows. OLE, cela signifie "Object Linking and Embedding", il ne s'agit donc pas d'une célèbre interjection espagnole. Oh, flûte ! Je n'aurais jamais dû écrire ça, j'entends venir
The Spanish Inquisition.
[Aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaargh].

NADAR — PC WINDOWS • MACINTOSH • CDI • PHOTO CD



Félix Nadar, de son vrai nom Gaspard-Félix Tournachon, photographiait les personnalités du XIXe siècle. Ce CD, qui regroupe 150 portrait pris entre 1855 et 1870, permet ainsi de découvrir quelques figures marquantes de l'époque, musiciens, hommes politiques, artistes de cabaret. Les documents, d'assez bonne qualité, sont à même de retraduire les prise de vues qui se faisaient à la lumière du jour, lors de pause durant plusieurs dizaines de minutes. Appartenant à la collection "Portfolio", ce CD peut être lu indifféremment sur tout les supports compatibles CD-Rom.
Bien que le témoignage photographique sur cette époque soit de premier intérêt, il est regrettable que ce CD ne dispose pas de textes explicatifs à l'écran.
Un livret fourni avec le CD en comporte, mais quitte à utiliser le support CD, il eût été bien venu de le faire jusqu'au bout.
EDITEUR : *Caisse Nationale des Monuments Historiques*
DISTRIBUÉ PAR : *Réunion des Musées Nationaux*
PRIX : *220 Francs* • ***DISPO :*** *dans les FNAC*



SMAZDAT — PC WINDOWS

Si votre passion pour l'informatique vous laisse le temps de vous intéresser à autre chose, ce que j'espère, peut-être lisez-vous des bandes dessinés. Mhhh ?
Smizdat, créé en collaboration avec le journal "Libération", présente 623 albums de BD parus en France en 1993.
Doté de nombreuses fonctions de recherches (auteur, éditeur, genre, âge de lecture, type de scénario), Samizdat permet d'afficher un commentaire sur chaque BD sélectionnée ainsi qu'une planche tirée de l'album.
À tout moment, l'intégralité de la planche est consultable en mode "zoom", ce qui offre l'avantage de se faire une idée du style.
Afin de faire son choix, les albums peuvent être regroupés dans un dossier personnel.
Voilà une initiative intéressante qui, espérons le pour les dessinateurs et scénaristes, relancera le marché de la BD en France, peu florissant actuellement.
EDITEUR : *Empreinte Digitale*
MACHINE : *PC Windows* • ***PRIX :*** *N.C.*

LES FEMMES FATALES — PC WINDOWS





Femmes lézards, femmes serpents, reines de la jungle et apprenties vampire, ce CD-Rom contient 30 bandes-annonces de films AVI pour Windows. Livré avec un module de visualisation ainsi qu'avec un économiseur d'écran, ce CD pas vraiment indispensable est assez inégal quant à la qualité des digitalisations. Pour les nostalgiques du cinéma de quartier, et encore...
EDITEUR : *Sybex* •
DISTRIBUÉ PAR : *Sybex (1) 40.52.03.00*
PRIX : *168 Francs*

Étoiles, Planètes et Alentours...

PC CD Windows

VRAI FAUX

D'ici la fin décembre, Windows 95-Chicago sera testé pendant 100 000 heures

FAUX : Ce n'est pas moins d'un milion d'heures qui prouveront la fiabilité du système

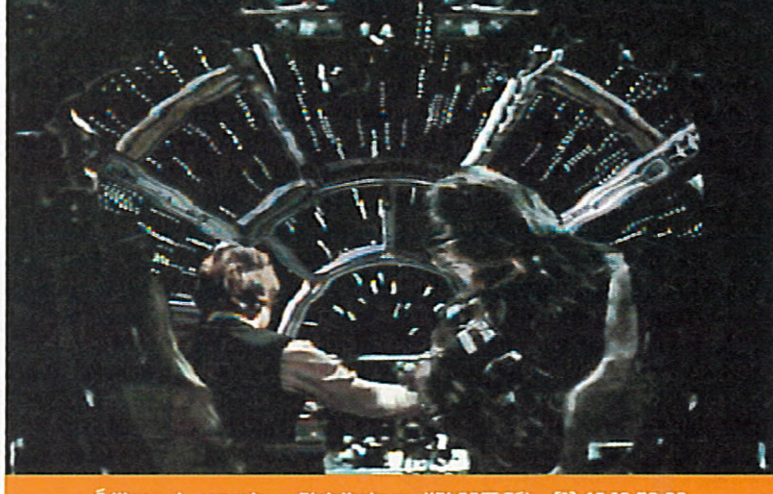
Prix : 299 F • Éditeur : E.M.M.E. Intermediactif • Distribué par : Euro CD • Téléphone : (1) 40.09.80.30

Dans la même collection que "Le Monde des Animaux", Étoiles, Planètes et Alentours est une bonne surprise. Il est vrai que les images viennent toutes de la NASA, ce qui est le garant d'une bonne qualité. En 500 et quelques photos, ce CD permet de visiter notre système solaire et ses alentours, au moyen de menus clairs et précis. Chaque planète est décrite par une fiche clairement rédigée et le même sujet est souvent illustré par plusieurs documents. Les textes, qui corespondent à l'équivalent de 300 pages, sont d'autant plus facilement compréhensibles qu'un glossaire reprend tous les termes un peu délicats. En plus des planètes de notre système solaire, ce CD décrit de nombreux objets stellaires. Enfin, 20 clips, pour la plupart en provenance de la NASA, offrent l'opportunité de revoir quelques scènes-clefs telle celle de l'alunissage de la mission Apollo, ou bien encore un survol virtuel du relief martien. À noter que le tout est accompagné par une cinquantaine de thèmes musicaux New-Age.

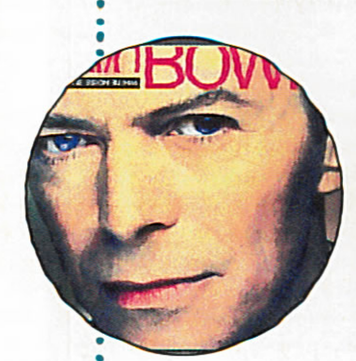
Étoiles de fond !

PC WINDOWS, MAC

Je me sens, en ce beau matin, la force d'un Jedi en quête de lévitation. Je décide donc de me lever, et, en lieu et place de la télé, j'allume mon micro. Il faut que je vous dise que j'y ai récemment installé le nouvel économiseur d'écran de LucasArts : Star Wars. Quelle joie de retrouver ce sacré Dark Vador au levé du jour ! Mais c'est vraiment parce que je suis un inconditionnel de la chose, car il y a, à mon grand regret, quelques reproches à formuler. La plupart des modules, compatible AfterDark et Intermission, ne sont que du repompage d'animations déjà vues maintes fois. Reste malgré tout la séquence Hyperspace, une bataille entre Obiwan Kenobi et Dark Vador au sabre laser sur le bureau (de Windows), ou encore la poursuite dans la tranchée. Cet économiseur comprend par contre une foule de renseignements sur les personnages du film et l'intégral du storyboard. Les fans ne peuvent qu'apprécier.



Éditeur : Lucasarts • Distributeur : UBI SOFT Tél. : (1) 48.18.50.00 • Distribué par Euro-CD. • PRIX : N.C.

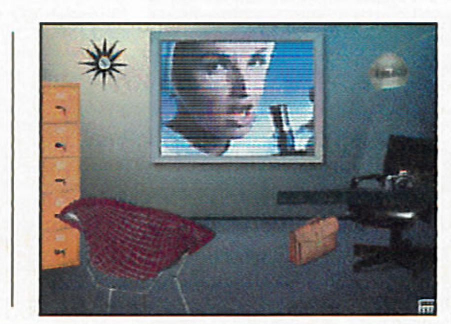


Jump

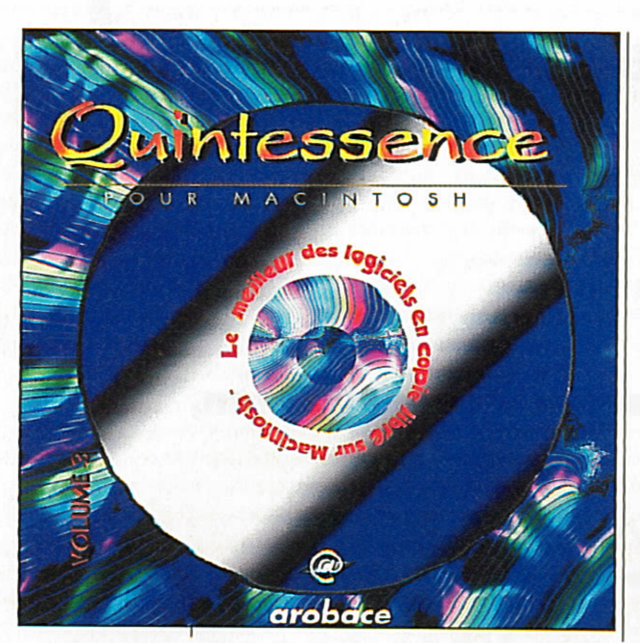
Mac CD. Prévu sur PC CD

La plus jeune des vieilles stars (oula, c'est pas gentil ça) se fait un cyberlifting avec Jump. Ce CD permet de retrouver quelques morceaux de musique et de choix, mais aussi de consulter des images rares extraites de la collection privée de monsieur David. La chose se présente comme un gigantesque film dans lequel vous incarnez un créateur de clip. Il faudra arpenter l'immeuble de la société de production et visiter des pièces remplies de souvenirs.

Prix : N.C • Editeur: Ion • Distribué par: BMG • Téléphone: (1) 46 43 67 85



Quintessence



Macintosh CD

Euro-CD distribue désormais les CD "Quintessence" qui regroupent plusieurs milliers de fichiers de Freeware et Shareware pour Macintosh (12 000 fichiers !). Rappelons qu'un Freeware est un logiciel gratuit, alors qu'un Shareware est un logiciel en libre essai. Il peut s'agir de petits jeux, de programmes utilitaires trop ciblés pouvant faire l'objet d'une édition commerciale, ou bien de fontes, d'icônes, de sons. En utilisant un Shareware, on s'engage à verser à son auteur une contribution. Rappelons aussi que l'achat d'un CD tel que celui-ci, ne vous dispense absolument pas de ce contrat moral vous liant au programmeur indépendant, puisqu'aucune somme n'est reversée aux programmeurs par la société qui édite le CD. Demain, je peux tout à fait récupérer sur un serveur 600 Mo de programmes Freeware et éditer un disque, ou même écrémer les CD existants afin d'en tirer la, euh, quintessence. Cela dit, libre essai ne signifie pas forcément utilitaire au rabais, et les deux volumes de la collection "Quintessence" comportent quelques merveilles dans le domaine du Multimédia, du graphisme ou de la 3D.

Editeur : Arobace Tél. : (1) 40.09.80.30 • Distribué par : Euro-CD • Prix : 249 F

Arthur Rimbaud ; son œuvre



Arthur Rimbaud

Sensation

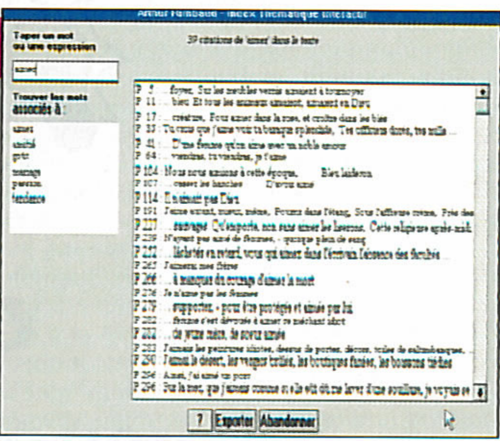
Par les soirs bleus d'été, j'irai dans les sentiers,
Picoté par les blés, fouler l'herbe menue :
Rêveur, j'en sentirai la fraîcheur à mes pieds.
Je laisserai le vent baigner ma tête nue.

Je ne parlerai pas, je ne penserai rien :
Mais l'amour infini me montera dans l'âme,
Et j'irai loin, bien loin, comme un bohémien,
Par la Nature, - heureux comme avec une femme.

Mars 1870.

PC

Il ne se passe pas un mois sans que des produits utilisant le principe de l'édition électronique n'arrivent à la rédaction. Tant mieux car mon bureau encombré se satisfait plus de piles de disquettes que de livres, surtout lorsqu'il s'agit d'Oeuvre Complètes! Ce premier titre est consacré à Arthur Rimbaud. Il est assez étonnant de voir qu'une telle oeuvre ne tient finalement que sur une disquette 3.5. L'hyperlivre, c'est le nom de la chose, peut être consulté sur écran mais à mon avis, ce n'est pas sa vocation première. Lire de la poésie sous Windows, ça risque de donner raison aux analphabètes qui proclament que la lecture fait mal à la tête. En revanche, pour les étudiants, rien de tel que ce nouveau support: d'un simple clic, on peut importer son passage préféré dans une dissert ou une thèse et également imprimer les pages. Mieux encore, un index thématique interactif offre l'opportunité de naviguer dans une oeuvre en un clin d'oeil. Cette collection, qui devrait être vendue dans le réseau de la grande distibution, mais aussi chez les libraires, comportera de nombreux titre: La Fontaine, Pascal, Balzac, Molière, De Nerval, Baudelaire, Flaubert, etc.



• Éditeur: Ilias • Distribué par : Ilias
• Téléphone: (1) 47 57 66 40 Prix : 150 F •

Le Grand Livre de Compuserve



CD-ROM

• Éditeur: Micro Applications • Téléphone: (1) 47 70 32 44 • Prix: 195 F • Auteur: Rainer et Andreas Severin

Un ouvrage de référence qui permet de naviguer plus facilement dans les centaines de rubriques de ce serveur international. Livré avec une disquette comprenant un programme de communication sous Windows. Un mois d'abonnement gratuit et un crédit de 15 dollars US.

Le Monde des Animaux

PC CD Windows

A priori, voilà un CD qui semble intéressant puisqu'il propose de découvrir les animaux du monde entier au travers de photos et de films. Regroupées par régions ou habitudes (forêt équatoriale, fleuves et rivières, animaux domestiques, etc.), les différentes espèces sont présentées au moyen d'une fiche signalétique. La bande son, qui comprend également des extraits de cris de chaque espèce, reprend le commentaire de chaque fiche en audio. Hélas, si la présentation est assez propre, la qualité des images n'en va pas de même : grain énorme, mauvaise digitalisation et parfois cadrage amateur. Ça sent la photo de stock à dix kilomètres. Si ce produit était le seul du genre sur le marché, on pourrait s'en contenter, mais comme il en existe de similaires mieux réalisés (par exemple chez Explorers)...





Editeur : E.M.M.E. Intermediactif • Distribué par : Euro CD • Prix : 349 F • Téléphone : (1) 40.09.80.30 •

Fondation Joan Miro

PC CD Windows, Macintosh CD



Ce CD présente en quelques images la vie de Miro, mais surtout la fondation Joan Miro de Palma de Majorque. La présentation, très audacieuse, permet de naviguer agréablement dans plusieurs dizaines de documents sonores et d'images d'archives. Cependant, on reste un peu sur sa faim, et l'on aurait aimer voir les tableaux de l'artiste, même si ses prises de position pendant la guerre d'Espagne méritent que l'on s'intéresse à sa vie.

• Éditeur : Fondation Joan Miro • Distribué par : Euro-CD • Téléphone : (1) 40.09.80.30 • Prix : N.C.

Early Jazz Legend

PC CD Windows

Ce CD multilingue (anglais, français, allemand et espagnol) est une ode aux jazzmen (et women) "classiques" de 1945 à nos jours. Au programme, Count Basie, Billie Holiday et autre Duke. Outre des interviews de personnalités du jazz, on trouve aussi, au chapitre des films, des extraits de concerts ou de séances d'enregistrement. La présentation générale aurait pu être plus aboutie et imaginative.



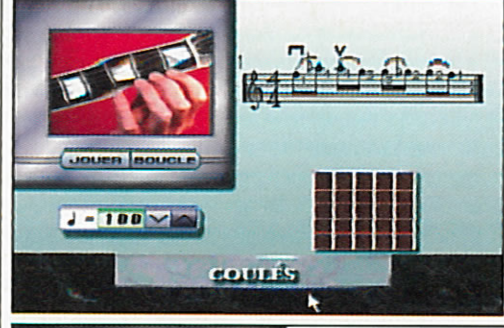
• Editeur : Montparnasse Multimédia • Prix : 390 F • Distribué par : Euro-CD Tél : (1) 40.09.80.30

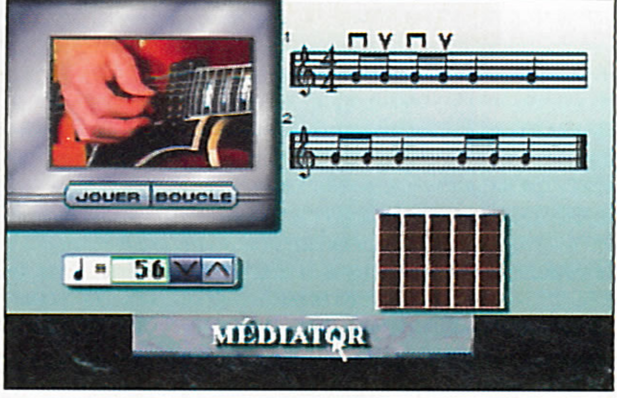
Méthode de guitare Jazz

CD-I

Si vous avez toujours voulu jouer On Broadway mais que vous avez coincé sur le premier barré venu (un do mineur, je crois), voilà de quoi rattraper des années de cafouillage. Cette méthode en français est une véritable merveille. Présenté par Louis Winsberg du groupe Sixun, ce CD interactif est idéal pour apprendre des morceaux ou travailler ses coulés, arpèges et autres mouvements de médiator. Dans une fenêtre, un film montre une main en gros plan effectuant l'exercice en cours alors que les notes s'affichent en couleur sur une partition et une tablature. Seul petit défaut, les films auraient gagné à être présentés "vue du guitariste", c'est-à-dire en plongée au-dessus du manche. Mais il s'agit d'un détail puisqu'avec un prof en chair et en os, on voit aussi les choses de face. En revanche, un prof ne répète pas ad libitum un passage difficile lorsqu'on clique dessus. Ce CD si. Et histoire de vous mettre l'eau à la bouche, un musée présentant quelques-unes des plus belles guitares utilisées en jazz peut être visité. Un jour, j'aurai une Gibson ES 250 sunburst...







Éditeur: Sonic Image • Distribué par: Philips Interactive • Prix : 350F • Téléphone: (1) 47 28 51 00 •

L'aventure des deux frères co-fondateurs de Cyan et créateurs de Myst débute en 1987. Rand, l'aîné, était alors programmeur dans une banque, et Rand faisait des études d'anthropologie. En tant que père et développeur, Rand projette un jour de développer un logiciel éducatif. Il a besoin pour cela d'un graphiste, et s'adresse à son frère, plutôt doué en dessin. Moyennement intéressé, Robyn finit tout de même par accepter. Leur collaboration donne naissance à "The Manhole", un programme un peu fou destiné à éveiller les enfants. La société Cyan produira par la suite Cosmic Osmo, Spelunx and the caves of Mr. Seudo, et enfin... Myst. Le succès est foudroyant. Quand nous avons appris qu'une suite était en préparation, nous n'avons pu résister à l'envie de leur poser quelques questions. Même s'il est difficile de leur arracher davantage de renseignements sur Myst 2, on peut d'ores et déjà vous dire qu'ils sont fort sympathiques et surtout très doués.



RENCONTRE AVEC LES CONCEPTEURS DE MYST

Rand & Robin Miller nous parlent de Myst 2

Joy : Pouvez-vous vous présenter auprès de nos lecteurs ?

Rand : Certainement. Bonjour à tous les Français. Je suis Rand. Ravi de vous rencontrer. Nous espérons bientôt pouvoir visiter votre pays. La femme de Robyn parle couramment français et nous sommes impatients de voir la France.

Nous sommes tous les deux mariés. Robyn a un enfant, j'en ai trois.

■ Joy : Le travail en famille est souvent une source de conflit. Ça se passe comment, pour vous ?

Robyn : Je pense effectivement que nous aurions eu moins de problèmes si Rand n'était pas mon frère.

Rand : Ouais, ils n'auraient pas viré Robyn (rires) (NDLR : en référence à Broderbund). Non, sérieusement, cela nous permet d'être honnêtes entre nous, de nous parler plus franchement.

Robyn : Je pense que nous en tirons plus d'avantages que d'inconvénients. Nous pouvons communiquer plus facilement et nous avons bizarrement des raisonnements très similaires. C'est pratique quand l'un de nous s'absente. Beaucoup de frères pensent la même chose. J'ai entendu un conseillé d'entreprise dire que les proportions de réussite des sociétés montées par des frangins étaient très importantes.

■ Joy : Vous êtes-vous toujours bien entendu ?

Robyn : Rand est un peu plus âgé que moi et nous ne jouions pas ensemble lorsque nous étions enfants. Malgré ça, on s'est toujours très bien entendu.

■ Joy : Quel est le chef du groupe, Rand ou Robyn ?

Rand : Aucun des deux. Nous essayons de conserver un certain équilibre, d'atteindre un concensus. Cela dépend aussi des types de décisions à prendre.

Robyn : Rand est meilleur gestionnaire que moi et s'occupe de la logistique.

Rand : Robyn est un génie créatif.

Robyn : Mon truc, c'est plutôt les choses rigolotes, comme jouer, par exemple...

Rand : Moi, ce serait plutôt les Silicon Graphics.

■ Joy : Vous avez une méthode de travail ? Comment collaborez-vous ?

Rand : Nous sommes tous les deux lourdement impliqués dans la conception d'un jeu. Robyn maîtrise suffisamment la programmation pour participer au développement du code. Pour ma part, je m'y connais un peu en graphisme et en art.

Robyn : Les critiques occupent une part importante. Rand est capable, en se rendant auprès des graphistes, de juger rapidement ce qui est bien et ce qui ne l'est pas.

Rand : De même, lorsque Robyn n'aime pas quelque chose, il me le dit et je sais qu'il a raison. Ils nous arrivent fréquemment de bifurquer vers le travail de l'autre pour y apporter des critiques.

Robyn : Nous discutons beaucoup tous les deux. Des idées qui peuvent paraître stupides au départ finissent souvent par trouver une raison d'être. Le mélange avec d'autres personnes peut apporter de nouvelles idées.

Rand : Faire grossir la société s'avère être très excitant, car nos différentes opinions contribuent finalement à la découverte de nouvelles idées auxquelles nous n'avions pas pensé.

■ Joy : D'où vous vient cette passion pour l'informatique ?

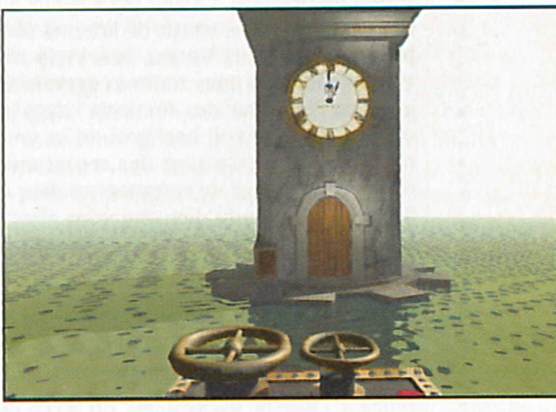
Rand : J'étais un fana d'ordinateurs, et je m'amusais à pirater les mots de passe et les ordinateurs de l'université (NDLR : Les softs, non ? Mhhh..?).

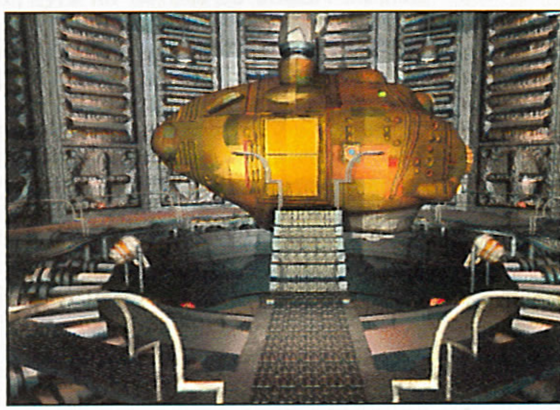
Robyn : Rand a réussi à me faire partager sa passion. La première fois que j'ai touché un ordinateur, c'était le Mac de la fac.

■ Joy : Et c'est le piratage qui vous a donné envie d'écrire des jeux ?

Rand : J'ai commencé à écrire des jeux à partir









du moment où j'ai eu un ordinateur. J'ai été influencé par un ami qui jouait à une version texte de Lunar Lander, et ça a été un déclic pour moi. Depuis ce temps-là, je me suis mis à programmer et j'ai réaliser tout un ensemble de jeux stupides à l'école. Je n'avais pas projeté d'en faire un métier, mais c'était marrant. J'ai toujours été intéressé par le graphisme et la musique. c'est alors que le Mac est arrivé, et j'ai tout de suite été séduit par la facilité avec laquelle on pouvait manipuler l'image, et ce de manière naturelle. Sinon, j'ai travaillé comme programmeur dans une banque pendant dix ans. C'est quand même plus cool de programmer des jeux !

■ Joy : D'où vous est venue l'idée originale de Myst ?

Rand : Nous voulions tout d'abord faire un soft pour les gens de notre tranche d'âge. Les idées sur les jeux nous sont venues petit à petit, jusqu'à ce que l'on s'y attelle complètement.

R&R : Notre conception du fantastique est assez différente des jeux "heroic fantasy" du style Dungeon & Dragon. Je suppose que c'est pour cette raison que Myst procure cette sensation particulière. Quand nous avons décidé de réaliser Myst, je venais de lire une série de bouquins de Jules Verne. Son style nous a influencés. Nous nous sommes également inspirés du "Seigneur des Anneaux" dans lequel on retrouve un vrai background et une histoire profonde. Ce sont des sensations que nous avons essayé de retranscrire dans Myst.

■ Joy : J'ai entendu dire que vous avez écrit un roman pendant que vous réalisiez Myst.

R&R : Pas exactement ! Nous n'en avons pas eu le temps. Nous avions effectivement décidé d'écrire un scénario très détaillé, dans le but de pouvoir le transposer ensuite en un roman basé sur les antécédents de Myst. Nous entretenions l'espoir de toucher un large public amateur de fiction, mais nous ne sommes pas de vrais écrivains. C'est pourquoi nous avons confié sa rédaction à un auteur qui se charge de l'adapter à notre place, ne serait-ce que parce que le style XVIIIe n'est pas a priori ce que les gens recherchent. Le contrat que nous avons négocié pour 1, 5 million de dollars n'est pas encore signé et doit donner naissance à trois bouquins (avec Hyperion, une branche d'édition de Disney). C'est apparemment une bonne affaire, mais qui nous effraye un peu. Nous ne maîtrisons pas ce domaine juridiquement parlant. C'est un peu nouveau.

■ Joy : On dit que les auteurs ont la tête dans les nuages, la vôtre est-elle dans Myst ?

Robyn : Pas tout à fait. Par contre, beaucoup de gens nous ont confié qu'après avoir joué au jeu, ils en avaient rêvé. C'est un superbe compliment. Quant à nous, on utilisait si intensément les outils 3D que l'on finissait par rêver de textures, on touchait les murs et les surfaces. Nous étions fascinés par le pouvoir que nous détenions entre nos mains.

■ Joy : Vous attendiez-vous à un tel succès pour Myst ?

Rand : Pas du tout. Nous avons été époustouflés. Il n'existe aucun moyen d'exprimer à quel point nous avons été surpris. Nous espérions être numéro un des ventes de CD-Rom, mais de là à penser qu'on le serait toutes catégories confondues... Cela ne nous avait même pas traversé l'esprit. Je n'avais jamais pensé qu'un tel potentiel d'acheteurs existait (Myst s'est vendu à plus de 400 000 exemplaires dans le monde sur Mac et PC, bundle inclus).

La production de MYST nous a coûté 600 000 dollars !

■ Joy : Combien vous a rapporté Myst ?

Rand : Pour être honnête, je n'en sais rien. Je touche un salaire . Du reste, je peux juste vous dire que ça en valait la peine. Nous avons investi beaucoup de notre argent. La production de Myst nous a coûté 600 000 dollars (plus de 3 millions de francs !). La moitié de la somme provenait de Sunsoft, une société japonaise, qui détient les droits sur toutes les versions du jeu, excepté celles du Mac et du PC que Broderbund nous a bien sûr rachetées (Nos deux compères rigolent). Broderbund a plutôt fait une bonne affaire sur ce coup-là.

■ Joy : L'argent a t-il changé votre vie de tous les jours ?

Robyn : Pas encore. Nous allons toujours au boulot le matin. Une grande partie de l'argent gagné a été réinvestie dans la société. Nous avons acheté des Silicon Graphics et un local autre que notre garage. Sur certains points ça a changé, mais sinon c'est la routine.

■ Joy : L'équipe a-t-elle beaucoup évolué pour le développement de la suite de Myst ?

Rand : Assez peu. L'un des principaux artistes de Myst, Chuck, est parti vers de nouveaux horizons. Nous avons donc ajouté deux autres designers sur Myst 2, Josh Staub et Richard Vander Wende. Avec le concours de Robyn, ils forment le département artistique. Nous avons aussi embauché quelqu'un chargé d'établir la liaison entre les graphistes et les programmeurs. Il s'appelle John Biggs. Il est très organisé. À part ça, l'équipe est restée la même.

■ Joy : À propos de vos nouveaux locaux, ils sont cool, vos bureaux ?

R&R : Nous sommes en fait dans le garage d'un autre. Mais nous prévoyons d'acheter un immeuble dans le courant de l'année prochaine. Nous sommes neuf dans le même garage, mais c'est un double-place. Ce n'est donc pas aussi bondé que l'on pourrait le croire (rires).

■ Joy : Au fait, quel sera le nom du prochain Myst ? "Myst 2" ?

Robyn : Nous n'en savons rien. Nous l'appelons pour le moment "Myst 2" ou "The Sequel". Objectivement, il devrait y avoir le mot "Myst" dans le titre.

■ Joy : L'histoire se passera donc sur l' île ?

Rand : Il s'agit d'un endroit totalement différent. Vous n'aurez pas à revenir dans aucun des lieux d'origine. L'histoire débute en fait là où l'autre prend fin. C'est une continuité du scénario précédent. Vous pourrez jouer aux deux jeux l'un après l'autre sans sortir de l'histoire.

■ Joy : Pouvez-vous nous en dévoiler davantage ?

R&R : Nous tenons à maintenir l'effet de surprise.

■ Joy : Le principe restera-t-il le même ? C'est-à-dire, est-ce que le joueur devra lui-même trouver ce qu'il faut faire, ou s'agira-t-il d'une aventure plus linéaire que la précédente ?

Rand : Le principe sera très ressemblant, avec toutefois quelques différences. L'histoire a en fait été écrite avant que nous ayons commencé Myst 1. Nous en avons maintenant peaufiné les moindres détails et le scénario est entièrement terminé. Il est semblable au premier. Vous vous retrouvez dans un monde et voyez les environs de vos propres yeux. Néanmoins, le graphisme sera meilleur et le joueur encore plus impliqué dans l'histoire. Nous allons utiliser les toutes dernières techniques pour la vidéo et pour le son.

Robyn : Nous sommes plus concentrés sur l'histoire. Nous avons étoffé le moindre détail pour créer un monde encore plus réaliste. Nous sommes vraiment fiers de Myst, mais ce n'était qu'une étape. Nous avons beaucoup appris et nous avons commis des erreurs. Nous sommes anxieux de parvenir à faire plus qu'un simple clone de Myst.

■ Joy : On se déplacera comment, dans Myst 2 ? En sautant d'un écran à l'autre comme dans le premier, ou prévoyez-vous des mouvements à la 7th Guest ?

Robyn : Pas de séquences précalculées, cela prend trop de place. C'est également une question technique. 7th Guest a été conçu pour être solutionné dans un seul sens. Nous, nous voulons que chaque élément que change le joueur dans un environnement donné, reste modifié s'il y revient. C'est très difficile à faire avec des chemins précalculés.

Rand : Mais nous allons utiliser de nombreuses

animations. Myst 2 est vraiment très très grand. Je ne pense pas que nous pourrions faire ce type de déplacements sur la surface de deux, voire de trois CD. En tout état de cause, il y aura plus d'animations qu'auparavant.

■ Joy : Que pensez-vous de l'utilisation d'images numériques dans la vie de tous les jours (dans les films ou pour truquer des photos, par exemple) ?

Rand : Nous aimons ça, c'est motivant. Le plus cool, c'est que ça n'est plus réservé à l'industrie du cinéma. Une station SGI reste certes peu abordable, mais avec un Mac, on peut déjà faire beaucoup de choses. (NDLR : Myst 1 est entièrement fait sur Mac). Les films rendent les spectateurs de plus en plus exigeants. Quand ils voient un dinosaure, il faut qu'il soit le plus réaliste possible. Nous suivons un peu ce chemin. Si nous voulons faire de l'animation, tout le monde va s'attendre à un résultat se rapprochant plus de la réalité que du graphisme d'un ordinateur.

Les images de synthèse dans les films repoussent sans cesse les attentes de chacun. C'est pareil pour notre industrie.

■ Joy : Et de l'utilisation d'images vidéo dans les jeux ?

Rand : Cela dépend des cas. Certaines personnes font des animations pour tout et n'importe quoi. Le but du Multimédia est de pouvoir tout utiliser avec l'aide d'un ordinateur, tout piloter du bout des doigts. Inclure des animations, du son et toutes les autres technologies dans Myst 2 reste l'une de nos idées maîtresses.

■ Joy : À ce propos, Myst avait été calculé à l'aide de Mac. Sur quoi sera fait le graphisme de Myst 2 ?

Rand : Nous utilisons des Silicon Graphics avec le logiciel SoftImage.

■ Joy : Vos jeux ressemblent souvent à des rêves. Est-ce parce que vous cherchez à fuir la société ?

Rand : C'est le but. Nos jeux tentent d'imiter la réalité tout en l'évitant, d'apporter quelque chose d'autre que la normalité. Nous avons essayé de créer un monde fantastique par un biais extrêmement réaliste. Élaborer un monde fantastique par un chemin irréaliste donne la plus mauvaise des sciences-fiction. Dans Jurassic Park, l'idée de vouloir faire revivre les dinosaures au XXe siècle est bonne, mais c'est le fait de leur avoir donné cet aspect si réaliste qui en a fait un tel succès.



■ Joy : Quand vous ne jouez pas avec l'un de vos jeux, vous jouez avec lequel, ou lesquels ?

Rand : Ils nous arrivent de jouer à Spectre VR en réseau (jeu de tank futuriste sur Mac qui nous a valu bien des soucis avec notre boss), et les jeux qui ne nous prennent pas trop de temps. Quoiqu'il arrive parfois que je surprenne Robyn en plein combat avec Josh sur F18. Nous ne jouons pas trop avec les jeux sur CD-Rom. Cela prend trop de temps.

■ Joy : Y a-t-il à vos yeux une personne ou un groupe de personnes dans le monde informatique que vous admiriez particulièrement ?

Rand : Si l'on s'en tient au monde informatique, il y a Bill Atkinson, le créateur d'Hypercard, l'utilitaire qui nous a permis d'établir la liaision entre toutes nos images.

Robyn : Nous admirons particulièrement les gens qui ont créé les outils que nous utilisons. Personnellement, l'équipe d'Infocom qui a créé Zork (la première version) suscite mon admiration. C'est technologiquement complètement dépassé, mais c'était à l'époque un moyen de nous évader du monde qui nous entoure. On a essayé d'apporter un peu de ce feeling dans Myst

Rand : Certaines personnes ont d'ailleurs fait la comparaison, au début du développement. Nous avons donc modifié certaines choses.

Robyn : Je n'ai jamais joué à un jeu Infocom, si bien que l'influence n'était pas si grande. Rand y a joué un peu plus, mais pas énormément non plus.

■ Joy : Informatique mise à part, quelles sont les choses qui vous fascinent ?

Rand : Les sciences. J'aime lire des livres de sciences. Je cherche toujours à savoir comment les choses fonctionnent. Je passe mon temps libre à lire des livres de ce type.

Robyn : Je passe aussi beaucoup de mon temps libre à lire de la fiction. J'apprécie notamment les ouvrages du XVIIIe et du XIXe siècle comme ceux d'Alexandre Dumas. J'aime les vieilles histoires comme celles de "L'île au trésor" et toutes celles qui ont cet esprit d'aventure.

Rand : Nos centres d'intérêt ont influencé nos idées pour le design du jeu. En terme de sciences, il est difficile d'y voir une corrélation directe, mais les mécanismes que l'on rencontre dans Myst s'appuient sur des choses que j'ai lues dans des livres sur les petits éléments scientifiques que j'ai pu y découvrir.

■ Joy : Quelles sont les choses que vous détestez ?

R&R : Les interviews et les Français. Les interviews françaises sont les pires (rires).

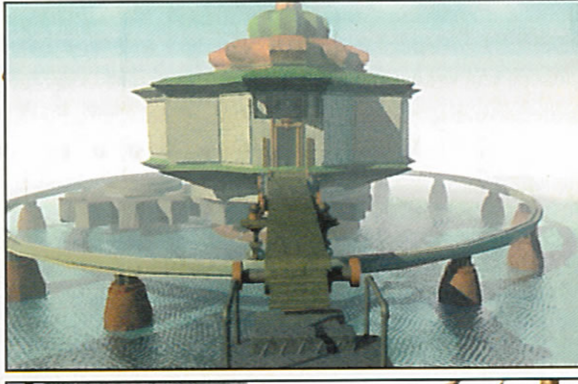
Robyn : Plus sérieusement, nous détestons les gens qui ne sont pas intègres.

■ Joy : Merci de nous avoir accordé un peu de votre temps précieux. Vous voulez en profiter pour passer un message perso ?

Rand : Que les gens soient heureux et vivent dans la liesse et le bonheur tous ensemble (avec la voix de Glinda - Billie Burke - dans "Le Magicien d'Oz").

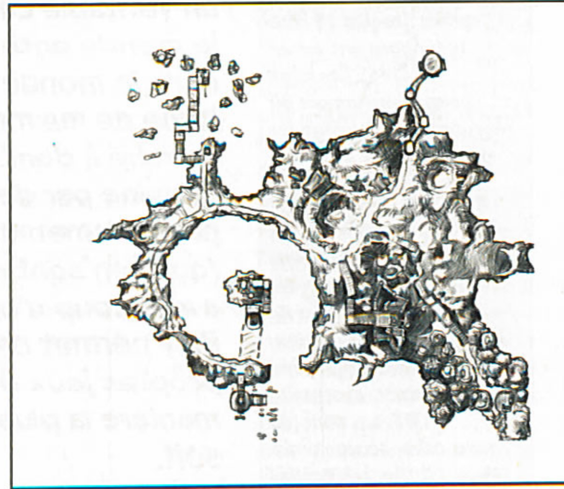
■ Joy (rires) : Merci.











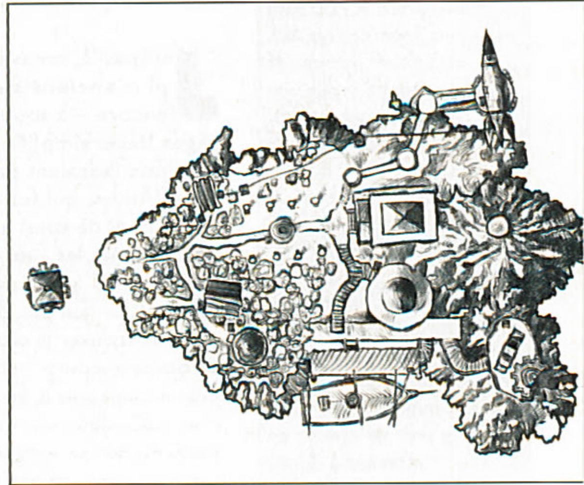
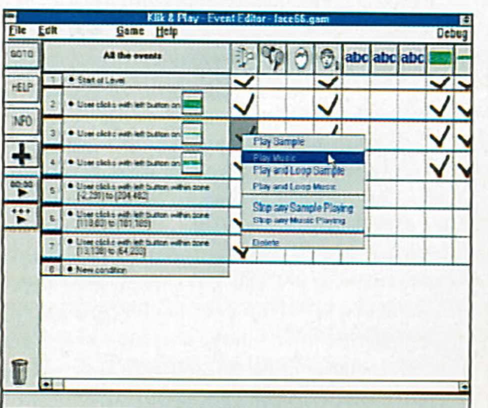


Photo tirée de "Myst : The Official Strategy Guide" (R) Prima Publishing

LORD CASQUE NOIR

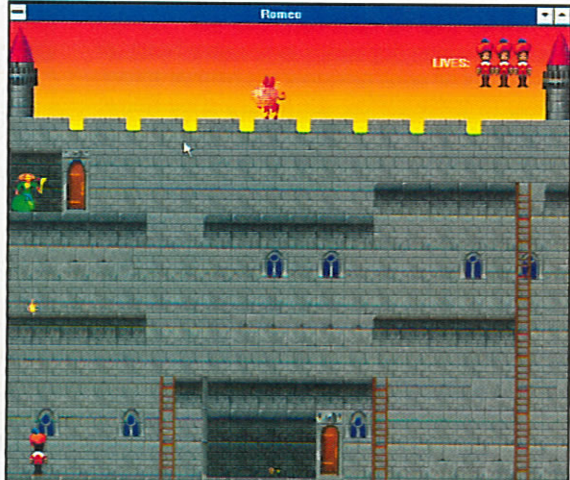
FAITES V

Klik play



Le bouton droit ouvre un menu contextuel. Ici, le gestionnaire d'événements.

Un jeu de plates-formes réalisé en moins d'une journée.



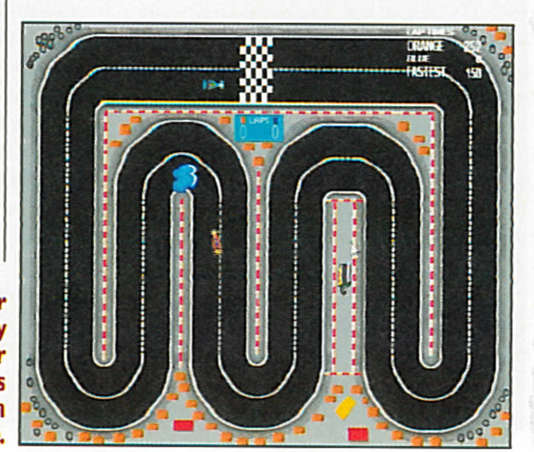
Les caractéristiques, les chiffres...

Bien que KnP fonctionne sous Windows, il n'en demeure pas moins possible de réaliser un jeu manipulant de nombreux sprites (jusqu'à 50 sans ralentissement sur un DX266). Les deux programmeurs ont dû réécrire toutes les routines graphiques de Windows pour en accélérer l'affichage. De plus, ces routines fonctionnent en 16 millions de couleurs (mieux que Wing, les nouvelles routines de Microsoft). Il est possible d'importer des graphismes de tout format, excepté le TIFF. Un petit jeu exécutable occupe entre 500 et 1,5 Mo. Les fichiers Wave, Midi et FLC sont reconnus, mais pas les AVI. En version de base, le programme inclut une centaine de cliparts, d'images de fond et de sons. Le prix d'une licence autorisant la diffusion de ses propres programmes compilés en Shareware, se situera sous la barre des 1 000 francs. Je garde le meilleur pour la fin : Klik'n Play ne sera vendu que 390 francs. Alors, vous me croyez maintenant quand je vous dis que ça va marcher à donf ?

Allez, quitte à me planter complètement (mais franchement, j'en doute), je prends le pari que le soft que je vous présente au cours de ces quelques lignes va faire un véritable carton dans le monde entier. Si si, dans le monde entier, sur la vie de ma mère que ça marche à donf. Conçu à l'origine par deux programmeurs français (qui n'en sont certes pas à leur coup d'essai), Klik'n Play permet de créer ses propres jeux de la manière la plus simple qui soit.

Jusque-là, on avait eu droit – les plus anciens s'en souviennent encore – à toutes sortes de langages Basic simplifiés, mais dont les résultats laissaient pas mal à désirer. Seul l'Amos, qui fut certainement le plus abouti de tous, a connu le succès qu'il méritait, les autres se sont vendus tout au plus à une centaine d'exemplaires. Il ne faut pas chercher bien loin pour en trouver la cause. Le simple fait de devoir recourir à un code écrit, aussi élémentaire soit-il, en avait rebuté plus d'un. Nos deux hommes se sont donc penchés sur un langage non plus syntaxique, mais graphique.

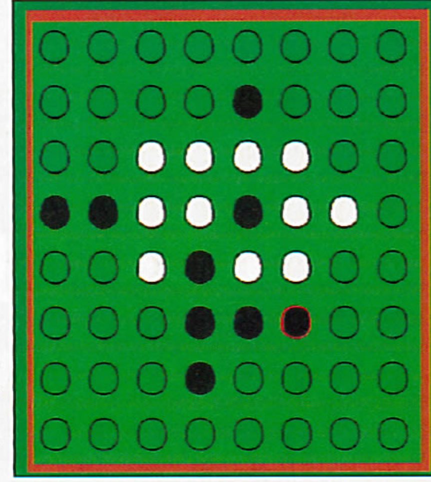
Dès lors, rien de plus simple que de créer son propre jeu, jugez-en plutôt. Chaque élément de votre projet est considéré comme un objet. Qu'il s'agisse du décor, d'un texte, d'un son, d'un sprite, du score, etc.Le moindre détail est en soi indépendant et possède des propriétés qui lui sont propres. Ainsi, ce ne sont plus des lignes de code qui définissent l'aspect du jeu, mais la série d'objets que l'on place sur l'écran qui génère le code. Oui, je sais, ça n'est pas très clair, nous allons donc prendre un exemple concret : un casse-briques. Pour réaliser un jeu de ce genre, vous devez, dans un premier temps, placer un objet en forme de raquette. En cliquant sur le bouton droit de la souris, un menu contextuel apparaît, menu dans lequel vous sélectionnez le mode de déplacement, en l'occurrence droite et gauche (avouez que ça n'est pas très compliqué). Il faut ensuite disposer des briques. Là encore, il suffit de piocher une brique dans la bibliothèque d'objets (ou bien la dessiner soi-même) et de la disposer à l'endroit voulu. En la dupliquant comme il se doit, on obtient un mur. Dernier élément : la boule. Même opération que précédemment, appel du menu contextuel et définition d'un mouvement de rebond. Seulement voilà, il faut maintenant expliquer à l'ordinateur comment tous ces éléments vont interagir entre eux. C'est l'enfance de l'art ! En lançant la fonction de test, la boule va se déplacer comme vous l'aviez défini auparavant et chaque objet heurté va donner naissance à une condition que l'ordinateur vous demande de spécifier. En gros, si la boule rencontre l'objet brique, Klik'n Play vous interroge sur le devenir de la brique et de



Le mouvement de la voiture pilotée par l'ordinateur est hélas prédéfini. Si Klik'n Play s'avère parfait pour la création d'un jeu pour deux joueurs humains, il montre vite ses limites dans le cas où l'on désire créer un affrontement avec la machine.

OS JEUX !

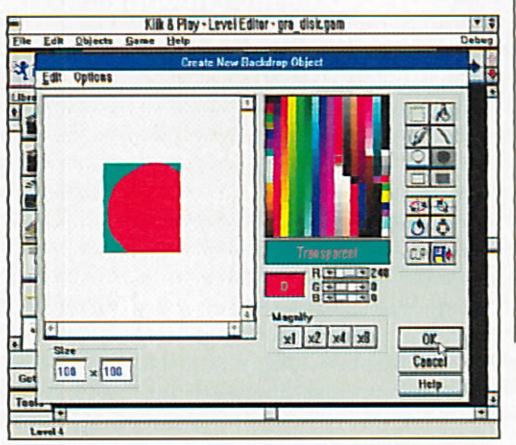
k'n



Un jeu Othello. Là encore, il est impossible d'affronter l'ordinateur.

la balle. En deux clics de souris, vous indiquez que la balle doit rebondir et que la brique doit disparaître. Pour un peu plus de fun, rien ne vous empêche d'y rajouter un bruit quelconque et d'incrémenter l'objet score du joueur 1. Comme toutes les autres briques sont la réplique de la brique de départ, chaque modification effectuée sur l'une affecte les autres. L'ordinateur ne vous posera donc pas la question pour les autres briques et les détruira d'office. Évidemment, l'exemple cité est l'un des plus simples qui soit, mais Klik'n Play permet bien plus que cela. Son système complexe d'événements autorise toutes sortes d'interactions. Les mouvements propres à certains jeux comme ceux d'un véhicule, d'un héros de jeu de plates-formes ou un parcours précalculé sont d'ores et déjà prévus avec réglage de tous les paramètres désirés (inertie, accélération et décélération, rebond aléatoire, etc.). Vous pouvez demander à l'ordinateur d'effectuer des calculs sur certaines valeurs en rapport avec d'autres (pour qu'un monstre suive le joueur ou pour multiplier des chiffres dans un jeu éducatif), de planquer des objets et définir ainsi des zones de tests transparentes... Bref, on peut pratiquement tout faire, y compris sauver son jeu en auto-exécutable. Passons donc aux choses que l'on ne peut pas faire. Il reste difficile de créer un soft d'arcade où l'ordinateur joue un rôle conséquent. Les routines de calcul ne sont pas assez évoluées pour cela. On peut tout juste réaliser un Pac-Man en laissant le soin à l'ordinateur de diriger les fantômes, et encore, rien que cette tâche nécessite quelques ruses de "programmation" inhabituelles. On peut également regretter la pauvreté des deux éditeurs graphiques. Mieux vaut créer ses objets dans un programme de dessin pour les importer plus tard. Klik'n Play ne dispose pas non plus de touche "Undo", qui aurait bien solutionné quelques cas désagréables. Et puis l'interface est pénalisée par d'autres petits défauts assez désagréables comme l'impossibilité de zoomer sur le niveau pour avoir une vue d'ensemble ou bien pour dessiner de grandes surfaces sans s'y reprendre à plusieurs fois. Reste que Klik'n Play permet de réaliser de bien belles choses et qu'il demeure accessible à tout un chacun. Ah oui, j'ai juste oublié de vous préciser que Klik'n Play ne fonctionne que sous Windows 3.1 (mais c'est pas grave, c'est juste un détail sans importance. Gloups !).

DISTRIBUTEUR: Ubi Soft 48.18.50.00



L'éditeur graphique ne s'avère pas pratique et peu performant.

Interview de François Lionet

(l'un des auteurs).

Joystick : Bonjour ! Pouvez-vous nous raconter comment vous en êtes venu à l'informatique ?

François Lionet : Avant toute chose, je tiens à rappeler que je ne suis pas le seul auteur de KnP, le second étant Yves Lamoureux. Yves a d'abord travaillé pour Infogrames, au tout début de sa création, puis a très vite rejoint Ere Informatique (Remi Herbulot, Didier Bouchon...). Je l'ai d'ailleurs rencontré lors du développement de l'Arche du Capitaine Blood dont j'étais chargé de faire l'adaptation sur PC. Il a également réalisé KGB (Cryo). Pour ma part, je suis venu à la programmation par le biais de mon temps libre (NDLR : François faisait en effet des études vétérinaires).

Joy : Quel fut ton premier programme commercialisé ?

F.L. : Driver sur Oric-1 (NDCasqueNoir : Une voiture vue de haut qui se baladait dans un labyrinthe avec un ragtime en musique de fond. L'un des meilleurs jeux Oric). J'ai ensuite développé le STOS (un système d'exploitation et un Basic orienté jeu) qui s'est vendu à plus de 50 exemplaires. Alors, je me suis lancé dans l'Amos, 3 pas rancunier le mec !). Heureusement, j'en ai vendu un peu plus : près de 150 000 pour être précis. NDCN : j'ai rien dit !).

Joy : Puis c'est au tour de Klik'n Play.

F. L. : Exact ! À l'époque, j'ai contacté Yves pour savoir si le projet l'intéressait et nous avons commencé à travailler sur KnP en janvier 1993. Mais nous savions qu'un langage comme l'Amos ne pourrait jamais marcher sur PC. On a donc tout repris à zéro pour créer un langage objet entièrement graphique. Pour cela, nous devions passer par une interface comme Windows. il a donc fallu reprogrammer toutes les routines graphiques pour accélérer l'affichage.

Joy : D'autres produits suivront Klik'n Play ?

F. L. : Nous prévoyons de sortir régulièrement des bibliothèques d'images, de sprites et une foule d'extensions (NDLR : l'extension pour créer des jeux en réseau est d'ores et déjà prévue). Nous avons également l'intention d'éditer une version pour enfant et une version pro permettant la réalisation de bornes interactives. Une version dont Klik'n Play sera un sous-ensemble, si vous voulez.

Joy : Mais vous devez passer le plus clair de votre temps devant un clavier ?

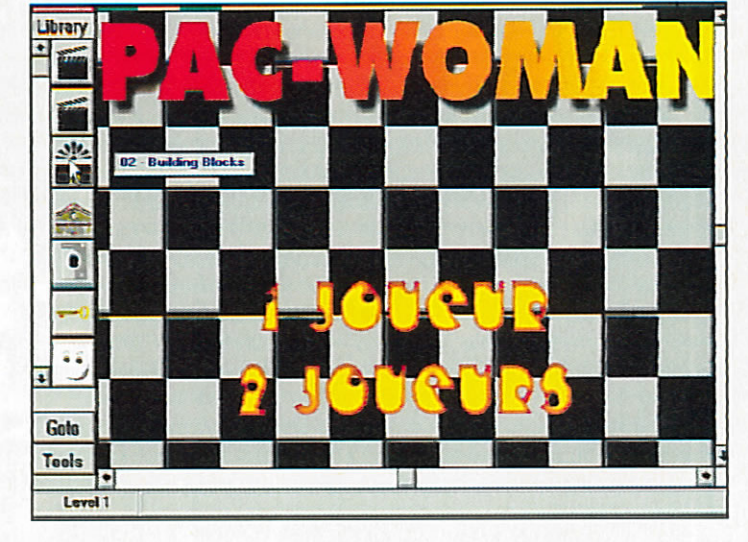
F. L. : Qu'est-ce que ça peut te foutre, connard ? Non, en fait, j'ai une famille et cela reste ma principale préoccupation.

Joy : Un message à passer auprès de nos lecteurs ?

F. L. : Oui, je cherche des programmeurs Mac et Windows pour adapter Klik'n Play sur Mac. Yves et moi aimerions donner naissance à une version Mac entièrement compatible Windows. Un jeu fait sur l'une des machines pourra ainsi fonctionner sur l'autre.

(NDLR : Si vous êtes un dieu du Mac ou que Windows n'a plusde secrets pour vous, nous vous communiquons l'adresse de François dans la rubrique Mac.)

Un texte apparaît automatiquement sous chaque icône, texte ou objet visé par le pointeur de la souris. Voilà qui se montre fort pratique à l'usage.



Feeling du moment.

Le but de cette bafouille est de vous faire part du feeling du moment, lorsque le journal est enfin écrit et que les maquettistes essayent de tout faire rentrer dans le nombre de pages requis. Les deux choses sont liées, car vous avez pu remarquer que Joystick s'est épaissi. Il en découle que le feeling, c'est une envie de prendre un bain et d'aller au lit. Voire d'aller au lit et pour le bain, on verra après. Les maquettistes ont encore fait des prouesses ce mois-ci, afin de rendre nos pages pleines d'images improbables et de tests fleuve, les plus attrayantes et les plus intéressantes possible. Justement, vous avez remarqué (allez, je sais bien que vous ne lisez pas cette intro en premier) que les jeux vraiment importants sont traités sur un espace plus que confortable. C'est finalement à l'image du marché qui, de simple jouet, est devenu un média à part entière, s'apprêtant à rivaliser, sur le marché des loisirs à base d'images, avec le cinéma et la télévision. C'est là que j'en viens à la réflexion du jour : la télévision ne rate pas une occasion de tourner le jeu vidéo en ridicule, ne choisissant, pour illuster le sujet, que les produits les plus caricaturaux. Alors allons-y, nous aussi, de notre mauvaise foi. La télé ne présente que des feuilletons débiles entrecoupés de pubs, et lorsqu'elle fait semblant de réfléchir, c'est pour réunir quelques clones de La Palice autour d'une table, afin d'y débattre de sujets déjà mal définis au départ, sous la houlette d'un Tartuffe endimanché. Le fond du problème, c'est que la génération de ceux qui ont goûté à l'interactivité ne se contente plus du flot d'eau tiède hertzien. C'est d'autant plus stupide, que télé et jeux vidéo sont deux mondes appelés à se rencontrer, l'un étant un moyen de diffusion d'un impact tel que les éditeurs de jeux n'en auront pas de semblables de sitôt, alors que l'autre est capable de fournir des programmes -sans jeu de mot- en quantité industrielle. Bon allez, j'arrête de décoder à plein tube, parce que excepté le côté endimanché, je suis sur la pente savonneuse, là.

MOULINEX

SOMMAIRE DES TESTS

Little Big Adventure

PC CD-ROM

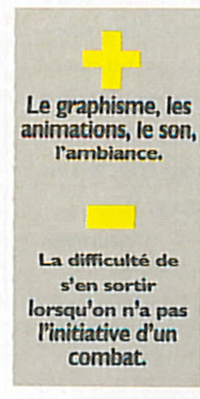


On parlait souvent de Frederick Raynal comme du créateur d'Alone in the Dark I. Désormais, lui et son équipe d'Adeline Software seront connus pour avoir réalisé LBA, un jeu d'aventure/action qui fera date.



Moulinex

Il était une fois un petit personnage qui s'appelait Twinsen. Il vivait tranquillement sur sa planète, la planète Twinsun, en compagnie de sa fiancée Zoé. Certains auraient pu trouver cette planète un peu trop petite ou un peu trop éloignée du centre de la galaxie, mais ses habitants étaient heureux. Une chaîne de montagnes située à l'équateur séparait ce monde en deux. Au nord, on bénéficiait d'un climat très chaud, et au sud, il faisait plus frais. Si un terrien avait visité cette planète, il n'aurait pas manqué de trouver une ressemblance entre ses habitants et certaines formes de vies terriennes. Certes, les Bouboules étaient un peu étranges, avec leur gros corps sphérique et leur manie de se mettre un petit chapeau pointu sur la tête, ce qui les faisait ressembler à des jouets malicieux, mais pour le reste, rien que de très classique : les Lapichons ressemblaient somme toute à des lapins, les Grobos auraient pu faire des éléphants très convenables et les Quetchs, la race de Twinsen, n'étaient pas si éloignés que ça des humains. On pourrait m'objecter que les Lapichons et les Grobos avaient la même taille que les Quetchs et qu'ils se tenaient sur leurs pattes de derrière, on pourrait me faire remarquer qu'ils parlaient, mais ce ne sont que des détails. Non, vraiment, je trouve que Twinsun était une gentille petite planète dont les habitants menaient une vie simple, travaillant juste ce qu'il faut pour avoir le temps de se raconter, le soir à la veillée, la légende de la déesse Sendell, qui veillait sur eux. L'histoire aurait pu s'arrêter là, mais hélas, il advint qu'un sombre jour, un tyran



+ Le graphisme, les animations, le son, l'ambiance.

- La difficulté de s'en sortir lorsqu'on n'a pas l'initiative d'un combat.



L'écran principal ne s'embarrasse pas de menu ou d'indications superflues. Le passage d'un écran à l'autre se fait par fondu, et non pas par déroulement du décor.

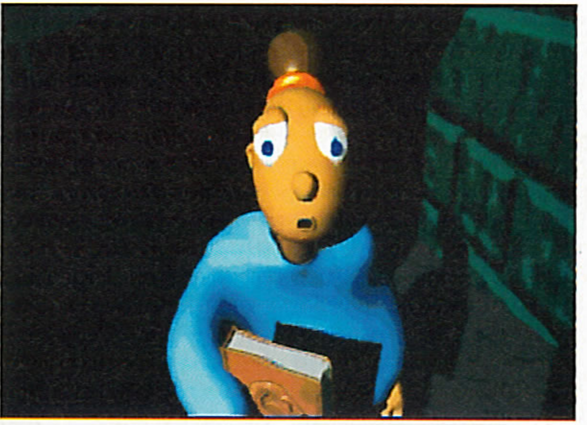


Adeline Software nous sort le grand jeu !











SUITE

Twinsun était une gentille planète d

REMARQUE
La 3D isométrique

Dans la représentation de la 3D classique, telle que nous la montre la photographie ou le dessin depuis la Renaissance, les perspectives suivent toutes une ligne de fuite pour se concentrer vers un unique point - le point de fuite - dont la localisation dépend de l'emplacement de l'observateur. En 3D isométrique, appelé également perspective cavalière, la perspective suit un angle de 45°, et il n'existe pas de point de fuite.

venu d'on ne sait où réduisit la population à l'état d'esclaves et transforma cette démocratie en régime totalitaire. Le Docteur Funfrock -c'était le nom du tyran- fit déporter tous les habitants au sud, là où le climat est moins chaud, et il placarda dans toutes les villes des affiches interdisant à la population de faire allusion à la Légende. Afin que ses ordres soient respectés, il mit en place une armée constituée de clones de chaque espèce, et pour leur permettre de se déplacer plus vite, il plaça un peu partout des téléporteurs. Enfin, pour être sûr que les éventuels résistants soient mis à l'écart des habitants, il construisit une Prison-Asile sur l'île de Citadelle.

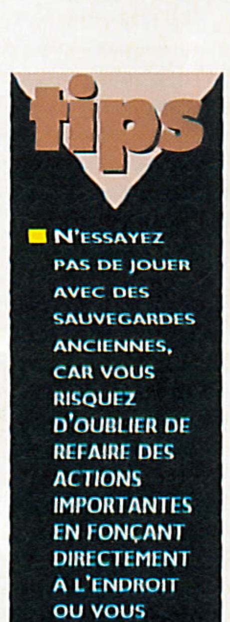
Rêve de Quetch

C'est à ce moment-là que nous retrouvons Twinsen, car depuis plusieurs nuits, comme c'est expliqué dans la superbe séquence d'introduction en 3D, notre héros fait des rêves étranges ayant trait à Sendell et à la Légende. Naturellement, tout se sait très vite dans cet état policier, et le Docteur Funfrock a tôt fait d'emprisonner Twinsen. Lorsque le jeu commence, Twinsen, que vous allez diriger pendant la partie, se retrouve dans l'une des cellules de Citadelle. Dans l'immédiat, le plus pressé est de sortir de Citadelle, mais naturellement, il ne s'agit là que d'un avant-goût de ce qui va vous attendre en cours de partie. Twinsen, en effet, possède un vêtement magique et une bonne dose de courage, mais surtout Twinsen a vu en rêve que les agissements de Funfrock risquent de se solder par la destruction de sa planète. Voilà donc votre quête, il s'agit ni plus ni moins de vaincre Funfrock et de l'empêcher de détruire Twinsun. Mais naturellement, de nombreuses énigmes devront être résolues pour terminer la partie. Pour commencer, il faudra retrouver Zoé, enlevé par les sbires du tyran, et pour cela explorer de nombreuses régions, du nord au sud en passant par les montagnes glacées de l'équateur.

Ce scénario tout basique et tout mignon sert de prétexte à l'un des jeux les plus aboutis du moment. L'équipe de Adeline Software, qui a voulu retrouver avec les techniques actuelles le plaisir que l'on tirait de produits plus anciens, a finalement réussi son coup au-delà de toute espérance. Bien entendu, plaisir et simplicité d'utilisation sont au rendez-vous, mais c'est pourtant un jeu véritablement novateur qui est là, devant nos yeux, ébahis par tant de maîtrise du graphisme, du son, de l'interface et du scénario, et les ingrédients de base sont exploités à la perfection. Mieux encore, aucune faute de goût ne vient malmener ce tout cohérent.

Rêve de Joueur

Première surprise (qui n'est est pas une, si vous nous lisez régulièrement. Et toc !), LBA est en S-VGA, c'est-à-dire affiché en 640 x 480, 256 couleurs. Si les chiffres ne vous parlent pas, disons que c'est deux fois plus fin que la majorité des jeux actuels et que le résultat est superbe. Deuxième surprise, le mouvement des personnages est particulièrement fluide, mais nous y reviendrons. Pour le moment, jetons un œil sur le décor. C'est de la 3D isométrique toute simple mais admirez un



ont les habitants menaient un vie simple.

peu ces détails. Tous les objets sont en 3D (voir interview), avec effet de lumières, ombres et couleurs ! Je ne vous dis que ça. Bien entendu, une majorité de ces objets permet, si on sait les fouiller, de récupérer des points de vie, de l'argent ou des trèfles porte-bonheur. Les trèfles, lorsqu'on les utilise, remettent les points de vie et la magie de Twinsen au maximum. Ils permettent aussi, lorsque Twinsen est capturé, de recommencer la partie en pleine forme à l'entrée du lieu où l'on a échoué. Si l'on n'a plus de trèfles, on peut recharger la sauvegarde, et c'est reparti ! En effet, les sauvegardes dans ce jeu sont automatiques, et le scénario a été conçu de façon à ce qu'on ne soit jamais bloqué. Si vraiment on est trop faible, il y a toujours moyen de faire marche arrière et de récupérer quelques points de vie ou des trèfles à l'endroit même où l'on en avait découvert. C'est d'une insolente simplicité. On pourrait se contenter de se balader dans les décors, tellement c'est beau. Mais justement, non, il s'agit d'un jeu alors on n'est pas seul, dans les jooools décors. Parlons donc des personnages. Réalisés en 3D, ces derniers sont tout en rondeurs, et qui dit rondeurs dit reflets, ombres, changements de textures. C'est d'une beauté rare. On serait presque tenté de vouloir les attraper du bout des doigts. Euh, admettons que je sois un peu surmené, là. Mais franchement, c'est très beau. Les animations, elles aussi, sont extraordinaires : complexes, rapides, et dès lors qu'on dispose d'un 486 DX 50 ou plus, vraiment fluides (dans le cas inverse, c'est toujours aussi rapide mais moins fluide). Heureusement, il est possible de faire coïncider fluidité et capacité de calcul en configurant l'affichage. Il est ainsi possible de ne pas afficher les ombres au sol ou encore de perdre un peu de détail sur les personnages, histoire de gagner en fluidité. Comme dans Alone, les personnages évoluent avec grâce et souplesse. C'est d'autant plus marquant, que Twinsen dispose de plusieurs attitudes qui vont lui permettre de se sortir de diverses situations. En appuyant sur la touche idoine, on peut en effet accéder à ces différents modes. Dans chacun de ces modes, l'appui sur la barre d'espacement déclenche une action particulière. Au programme : "Normal", "Sportif", "Agressif" et "Discret". Le mode normal est celui de la marche. Twinsen se déplace tranquillement, et lorsqu'on appuie sur la touche d'action, Twinsen saute sur place. En fait, ce mouvement est là pour indiquer au joueur que sa commande a bien été prise en compte. S'il se trouve devant un coffre, une armoire, bref, un réceptacle quelconque, ce mouvement permet de récupérer des objets cachés : points de vie, argent, trèfles, etc.

Rêve en Musique

En présence d'un autre personnage, l'action permet de parler. Et quand je dis parler, c'est vraiment au sens premier du terme puisque, pour peu que l'on soit équipé d'une carte sonore, on peut entendre tous les personnages s'exprimer de vive voix, en français s'il vous plaît ! Et pour les autres (sans carte sonore ou partisans du "deux précautions valent mieux qu'une"), il est possible d'afficher le texte à l'écran, en français aussi. Bonne idée, ce dernier apparaît en surimpression de l'image.

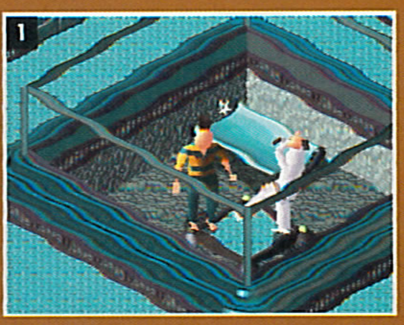
REMARQUE

Le but du jeu peut sembler relativement basique, mais la liberté d'action, l'interface, l'ambiance apportée par le graphisme, et la musique sont totalement envoûtants.

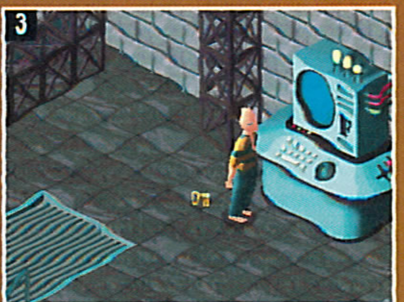


LES CINQ PREMIÈRES MINUTES DE JEU

Afin de vous aider à progresser dans ce fabuleux univers, voilà un coup de pouce qui devrait vous mettre de plain-pied dans l'aventure.

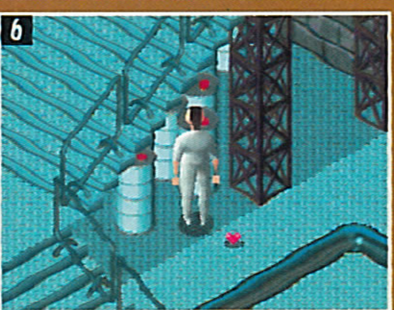

1

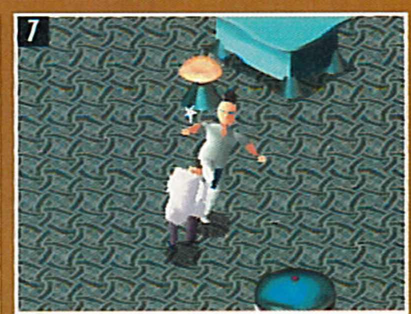

2


3


4


5


6


7


8

1 Twinsen commence mal. Il est enfermé à Citadelle, un hôpital psychiatrique du docteur Funfrock. Un "infirmier" arrive... il est temps de passer en mode "Agressif" ! Après le combat, récupérez ce qui tombe sans tarder. Ce sera valable tout au long du jeu.

2 Montez sur le pont roulant, et en route jusqu'en haut des marches.

3 Assommez l'infirmier de gauche, puis parlez avec le médecin et assommez-le aussi. Récupérer la clef.

4 Demi-tour, descendez les marches, longez l'estrade et passez la porte. Il est grand temps de passez en mode "discret" et d'avancer doucement le long du mur.

Lorsque le médecin apparaît dans votre champ de vision, foncez sur lui en mode "Sportif" avant qu'il ne rejoigne l'alarme (console avec bouton rouge) et plaf ! Bling !

5 Entrez dans la première pièce, récupérez vos affaires devant l'armoire où figure une photo, et passez derrière le paravent. Vous voilà habillé comme le personnel de l'asile. Vous pouvez maintenant récupérer des points de vie près des autres armoires, y compris à côté.

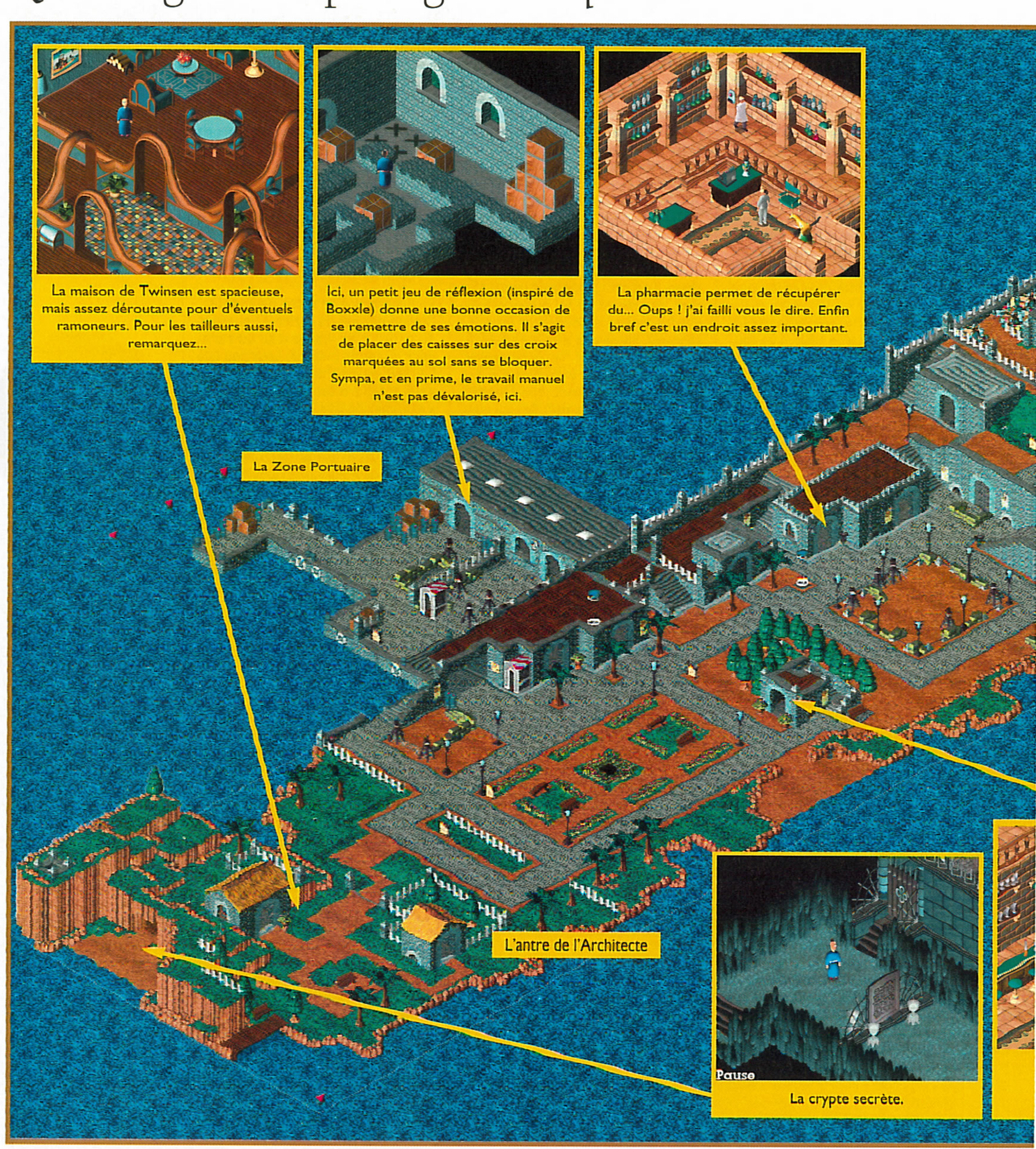
6 Direction l'escalier en empruntant le passage situé à gauche de la console d'appel. Récupérez des bidules au pied des fûts.

7 Montez, passez la grille et assommez l'infirmier situé près du bouton rouge avant que le médecin ne l'enjoigne à donner l'alarme. Ceci fait, assommez le médecin pour récupérer la clef.

8 Passez la porte de droite. Enfin libre ! la partie ne fait que commencer...

SUITE

Qu'il s'agisse de passages tranquilles ou de scène d'act



La maison de Twinsen est spacieuse, mais assez déroutante pour d'éventuels ramoneurs. Pour les tailleurs aussi, remarquez...

Ici, un petit jeu de réflexion (inspiré de Boxxle) donne une bonne occasion de se remettre de ses émotions. Il s'agit de placer des caisses sur des croix marquées au sol sans se bloquer. Sympa, et en prime, le travail manuel n'est pas dévalorisé, ici.

La pharmacie permet de récupérer du... Oups ! j'ai failli vous le dire. Enfin bref c'est un endroit assez important.

La crypte secrète.

ion, l'ambiance est garantie.

L'île de la Citadelle

Cette île n'est que l'un des nombreux lieux que vous devrez visiter de fond en comble. Sur ce montage, les personnages n'apparaissent pas, mais je vous garantis qu'en "réalité" vous croiserez du monde. À l'intérieur des bâtiments, parfois très vastes, on peut dialoguer avec les personnes présentes sur place.

Montrez-vous serviables !

Prison-Asile de Citadelle.

Retourner à l'asile ? O.K., mais incognito !

À la taverne, discutez avec tout le monde et n'hésitez pas à abuser des sucreries...

On croit marcher sur une bête grille d'égout, et puis...

Certaines scènes clef permettent de profiter d'un mode "zoom" automatique.



Notons au passage que la police de caractère est lisible et esthétique. Merci Adeline, ce n'est pas toujours le cas et l'on trouve encore, de nos jours, trop de jeux gâchés par la police de caractère du DOS, lisible, certes, mais aussi peu esthétique que le bottin. Je m'aperçois que je vous ai dit que le texte peut être affiché en français. Je le confirme, là n'est pas la question, mais j'ai omis de vous dire qu'il peut l'être aussi en anglais, allemand, espagnol et italien. Côté voix, on a droit (en plus du français, j'insiste), à de l'allemand ou de l'anglais. Même si les intonations des personnages sont un peu "bébé", le résultat est excellent. C'est clair, et en plus, on sent que ce n'est pas le beau-frère de la secrétaire qui a enregistré les voix, mais un pro. Bon plan, on peut, lors de l'installation (ou à tout moment à l'aide du Setup), choisir de garder les fichiers sons sur disque. Ça utilise 35 Mo, mais au moins, on n'attend pas. Dans le cas inverse, on n'attend guère plus, remarquez. Puisqu'on en est à évoquer la bande sonore, sachez que les bruitages sont excellents. C'est vrai que je répète que tout est excellent depuis le début de ce test, mais que voulez-vous, c'est pour vous faire partager mon enthousiasme. Oh, n'allez pas croire que vous entendrez des tirs de laser dignes des recherches de l'Ircam ou du GRM, mais le son colle bien à l'action, et par exemple, le fait d'entendre des sons différents suivant le type de sol sur lequel on se déplace est l'un de ces petits détails qui change tout. La musique, qui est moitié sur CD et moitié générée par les cartes courantes du marché, est elle aussi soignée et de bon goût. Qu'il s'agisse de passages tranquilles ou de scènes d'actions, l'ambiance est garantie.

Flûte ! D'avoir parlé de scènes d'actions me rappelle subitement que je n'avais pas terminé de vous énumérer les actions possibles ! Donc, après le mode "normal", le mode "sportif". Dans ce mode, Twinsen sautille sur place en soufflant bruyamment. Lorsqu'il se déplace, il court (le mouvement est assez amusant), et en appuyant sur la touche "Action", il saute. Ce mode est très pratique pour passer en force, par exemple, devant ces balourds de soldats. Le mode "Agressif", comme son nom l'indique, sert à flanquer une raclée aux sbires de Funfrock. Lorsqu'il est dans cet "état", Twinsen roule des épaules et grogne ; pas le moment de lui marcher sur les pieds ! Deux possibilités pour se battre : utiliser le système automatique, et dans ce cas, l'appui sur "espace" déclenche coups de poing et de pied au mieux ; ou bien se risquer au mode "manuel".

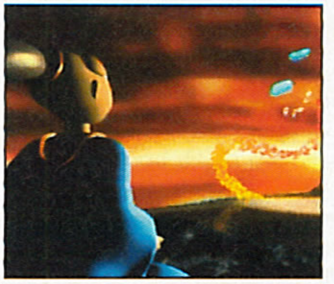
Rêve d'Action

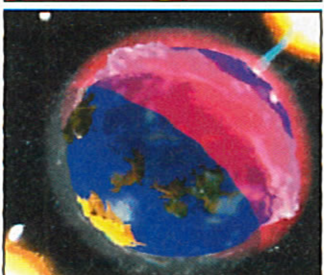
Ce dernier permet de choisir ses coups en combinant barre d'espacement et flèches du clavier. Enfin, le mode "discret" offre l'opportunité de se passer de combattre ou de fuire dans de nombreux cas. Dans ce mode, Twinsen avance sur la pointe des pieds accompagné par des pizzicati de contrebasse, comme dans les dessins animés. L'action correspondant à ce mode consiste, pour Twinsen, à se baisser discrètement. Pratique pour se planquer derrière un fauteuil, lorsqu'on est dérangé chez soi (mine de rien, je vous ai donné un indice, là). Dans tous les cas, on peut aussi se défendre à l'aide de la balle magique qui neutralise à distance les adversaires. À noter qu'il faut pour cela trouver la balle en

SUITE

Un des jeux les plus aboutis du moment.







question, et donc que le début de partie se fait sans le concours de cet accessoire fort pratique. Les différents écrans d'attitude informent également le joueur de l'état de Twinsen : points de vie, argent, clef, magie et trèfles. Clef ? Ben oui, il ne suffit pas de se promener dans ce jeu, mais rassurez-vous, il ne s'agit pas non plus ici de passer son temps à rechercher des clefs de formes et couleurs diverses. Lorsqu'on trouve une clef, la porte qui va avec n'est pas loin. Une fois de plus, tout est fait pour faciliter la vie du joueur.

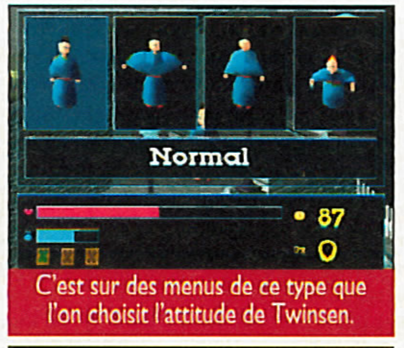
Rêve en Cinémascope

La partie consiste donc à se balader, à parler avec les personnages de rencontre et, au fur et à mesure que l'on obtient des informations, agir en conséquence. Comme dans les jeux d'action classique, il faut parfois se déplacer dans des lieux piégés comportant des trappes, ou traverser des pièces parcourues de boules de feu, de monstres, etc. Pas de plan pour se repérer dans ces lieux (c'est inutile), mais le territoire extérieur explorable étant assez vaste, on dispose d'une carte 3D très pratique sur laquelle s'inscrivent, sous la forme d'une grosse flèche rouge, les endroits à visiter. Cette carte est dans l'inventaire, ainsi que d'autres objets que l'on trouve en cours de partie. Histoire de donner un peu de punch à la présentation 3D isométrique, on peut, à tout moment dans le jeu, zoomer sur Twinsen. C'est parfois utile lorsqu'un mouvement particulièrement complexe doit être envisagé. Ce zoom (en réalité l'image affichée en 320 x 200) participe également à la présentation générale si l'option "zoom dynamique" a été sélectionnée. Dans ce cas, lorsque le joueur vient d'effectuer une action particulière ou rencontrer un personnage clef, le logiciel zoome de lui-même pendant un court instant non interactif. Ça, c'est juste en guise de hors-d'œuvre, parce qu'en ce qui concerne les scènes cinématiques, il y a de quoi être comblé avec LBA. Réalisées pour la plupart sur Silicon Graphics, ces dernières, en 3D, sont de toute beauté et assez longues en général. On y voit souvent Twinsen et d'autres personnages évoluer dans des décors merveilleux, et surtout, l'humour est souvent au rendez-vous. Ouf ! Voilà qui clôt ce test fleuve, ce qui va enfin me permettre de retrouver Twinsen et sa drôle d'aventure. Je vous enjoins à en faire autant, vous ne le regretterez pas !

EDITEUR : Electronic arts • DÉVELOPPEUR : Delphine (1) 43.59.47.47. • NOTICE : V.F. • NOMBRE DE JOUEUR : 1 • CONFIG. RECOMMANDÉ : 486 DX 33 • PRÉVU SUR DISQUETTE POUR DECEMBRE.

Je défie tout joueur digne de ce nom de ne pas succomber au charme de LBA, aussi rafraîchissant qu'un jeu du début de la micro, mais réalisé avec les techniques de demain !

TECHNIQUE 90 — INTERET 95



C'est sur des menus de ce type que l'on choisit l'attitude de Twinsen.

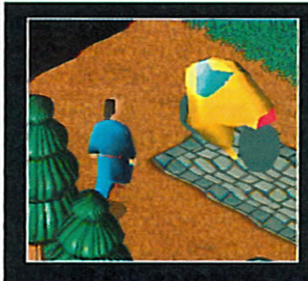


L'inventaire permet de savoir ce que porte Twinsen. Les objets y sont animés. Pour utiliser un objet, il suffit de le valider dans ce menu.

Les personnages

La rencontre avec 200 et quelques personnages ne se fera pas sans heurts. Voilà un mode d'emploi qui devrait vous éviter quelques disconvenues.







En cours de jeu, Twinsen pourra emprunter de nombreux véhicules. Du plus évident au plus saugrenu, voici quelques-uns de ces moyens de transport. Attention, les engins à moteur nécessitent du carburant (à savoir, de la mélasse).





Interview Express

Coup de fil à Frederick Raynal, créateur de LBA.

Joystick: Pour créer LBA, tu t'es dis, voilà ce que je veux faire, et tu as bossé ensuite ou bien tu as construit le jeu en fonction des outils dont tu disposais ?

Fredérick Raynal: Non, non, non ! On a vraiment tout fait en partant de zéro. De toute façon, à notre départ d'Infogrames, nous avons tout laissé sur place. Lorsque Adeline a commencé, nous ne disposions même pas de machines. Dès le début, nous avons décidé de faire un jeu en S-VGA 640 x 480, alors il a fallu créer de nouveaux outils et écrire les routines exploitant le mode protégé du microprocesseur (ce mode permet d'exploiter la mémoire au-delà des 640 Ko alloués par le DOS).

Joy: Quels outils ?

F.R.: En tout, on a dû en programmer une dizaine, comme Doumap, qui permet la création du monde 3D isométrique par collage successif de modules, Animit, qui récupère des fichiers 3D afin de les animer, ou Volume, servant à passer les objets 3D en 2D.

Joy: En 2D ? Le jeu est en 3D isométrique, pourtant ?
F.R.: C'est plus compliqué que ça, en fait. Les éléments décoratifs ont été modélisés en 3D, mais en final, ils apparaissent dans le jeu sous forme de dessins bitmap. Dans le cas d'un pot de fleur posé dans un coin de mur, par exemple, rien ne sert de garder en mémoire un cube à six faces lorsqu'un dessin suffit. En revanche, les personnages, eux, sont en vraie 3D.

Joy: Combien de personnages peut-on rencontrer dans LBA ?
F.R.: Environ 200, dont 151 avec lesquels on peut parler.
Chaque personnage est un seul objet 3D articulé constitué de 250 polygones.

Joy: À propos de 3D justement, quels logiciels ont été utilisés ?
F.R.: En plus des outils maison, on a utilisé 3D Studio de Autodesk sur PC et les logiciels de Softimage sur Silicon Graphics.

Joy: Pourquoi utiliser ces deux outils à la fois ?

F.R.: On s'est servi de 3DS pour modéliser des objets 3D, mais en ce qui concerne la réalisation de scènes 3D animées, il est certain que la Silicon Graphics offre beaucoup plus de possibilités.

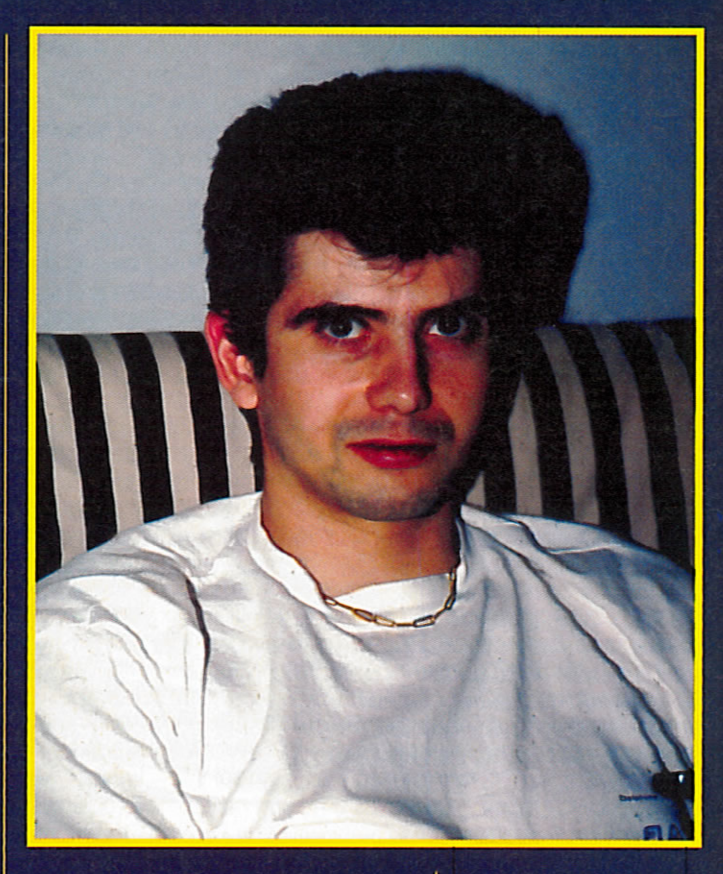
Joy: Le système de sauvegardes est assez étrange. Pourquoi avoir fait ce choix ?
F.R.: Je ne suis pas d'accord sur l'étrangeté. La gestion des sauvegardes qui permet de recopier une partie en cours sous un autre nom semble perturber tout le monde, mais en fait, on peut totalement se passer de cette option. Le jeu a été voulu aussi simple d'emploi qu'un produit sur console. Normalement, on entre son nom en début de partie, et c'est tout ! La sauvegarde est automatique et on n'a pas besoin de recharger une partie ancienne, quelle que soit la situation dans laquelle on se trouve. Dans LBA, il faut parfois réfléchir intensément, mais on n'est jamais bloqué.

Joy: C'est important pour toi, cette souplesse de jeu ?
F.R.: Oui, c'est même primordial. J'ai voulu que LBA reprenne un peu l'esprit de Alien 8, auquel je jouais sur Oric. J'aime les jeux dans lesquels on peut flâner, profiter du paysage et souffler un peu, sans qu'une horde d'adversaires te tombe dessus sans raison. Dans le même état d'esprit, c'est pour cela que LBA dispose d'une fin particulièrement soignée.

Joy: Contrairement à ce que nous annoncions dans le numéro 51, il n'est pas possible de piloter les divers engins rencontrés dans le jeu. Pourquoi ?
F.R.: Nous n'avions plus le temps de le faire correctement, ce qui nous aurait obligé à traiter ces scènes en mode 320 x 200. On a préféré se réserver pour LBA 2.

Joy: Sapristi ! LBA 2 ! Je...

F.R.: Pour devancer ta question, LBA 2 sera vraiment complètement différent de ce premier volet de par son scénario bien entendu, mais aussi dans la conception. Je dirais simplement qu'on y sera plus souvent à l'extérieur. Quant au reste, disons que ce n'est pas encore à l'ordre du jour...



Joy: J'ai remarqué dans l'une des maisons (rue du Pied-Bot, pour être précis), un poste de télévision qui permet, lorsqu'on l'actionne, de revoir toutes scènes cinématiques déjà découvertes. Il y a d'autres surprises du genre, dans le jeu ?
F.R.: Oui...

Nous n'en saurons pas plus sur d'éventuels endroits secrets ni sur LBA 2. Fred a raison, chaque chose en son temps et le vôtre sera bien rempli dans les semaines à venir, avec LBA 1.



SELECTION COMPAQ

Magic Carpet

PC-CD



Aux frontières de l'impossible



Difficile de trouver les mots justes pour décrire précisément le dernier jeu de Bullfrog. Fantastique, extraordinaire, inouï...? Tous les superlatifs paraissent insignifiants tant l'exploit est de taille. Une technique d'animation époustouflante au service d'un monde rempli de poésie, telle pourrait être la définition de Magic Carpet. Un soft révolutionnaire.

LORD CARPET NOIR

Plus de trois années de programmation acharnée auront été nécessaires à Glen Corpes et Sean Cooper pour mettre au point le moteur 3D le plus impressionnant du moment. Au départ du projet, leur but était simplement de créer un simulateur de vol dans lequel le joueur n'aurait pas eu à se soucier de dizaines d'instruments. Certes, Magic Carpet s'en éloigne un peu, mais l'on retrouve quelques bribes de ces desiderata. Le simple fait de voler procure un plaisir immense et le scénario à la Populous rend le jeu dévorant. Et puis, parce que beaucoup de concepteurs s'arrêtent là où leur travail aurait dû continuer (prenons l'exemple de Megarace, beau mais assez inintéressant, ou celui de Comanche trop répétitif), Bullfrog a soigné le moindre détail de son jeu pour qu'à aucun moment l'on ne puisse dire : "Qu'est-ce que c'est beau, mais qu'est-ce que c'est chiant !"

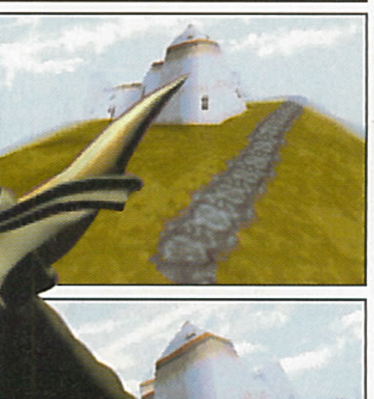
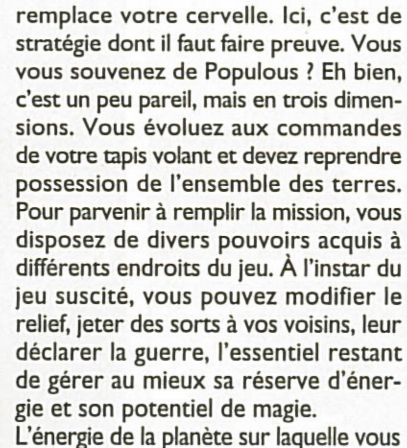
Manne y soit qui mal y pense

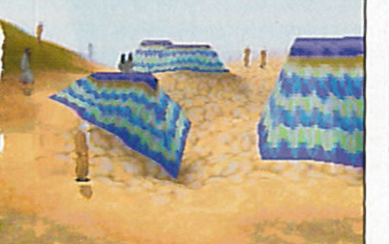
Nous sommes à l'aube des temps, perdus au plus profond de l'univers. Les hommes sont à la recherche d'un astre nouveau, un lieu où l'énergie serait immensément puissante. Ce lieu, ils finissent par le trouver, et les premiers pionniers ne tardent pas à s'installer. Le rayonnement intense est produit par la manne, une nourriture miraculeuse envoyée directement par les dieux. Mais l'esprit destructeur et la soif de pouvoir des hommes ne tardent pas à bouleverser cette organisation des choses. À force de vouloir séparer la manne de la nature, la terre finit par devenir totalement stérile, obligeant les sorciers à tenter de produire la substance divine par des moyens détournés. C'est alors que les expériences dégénèrent. Les magiciens commencent à s'entretuer par le biais d'incroyables créatures issues de leur pure imagination, jusqu'à ce qu'elles échappent à tout contrôle. Pris de panique, un sorcier dément met au point un sort devant les éliminer de la surface de la Terre. Hélas, le sortilège est d'une puissance incalculable et déclenche un gigantesque séisme dans lequel périt l'insensé personnage. En tant qu'apprenti du mage imbécile, vous avez la charge de rétablir la paix sur le royaume en éliminant les monstres et en détruisant les sorciers ennemis.

Une ambiance magique

Inspiré de légendes perses, Magic Carpet baigne dans une ambiance magique. Le style de graphisme, les musiques orientales, tout a été dessiné et conçu dans la douceur, dans un nuage de chaleur. C'est peut-être un peu con ce que je dis, mais c'est pourtant la sensation que cela procure. Un havre de paix où la violence paraît inexistante. Peut-on parler en effet de violence lorsque l'on combat pour la noble cause ? Quoi qu'il arrive, là n'est pas le but principal du jeu. Bien loin de moi l'idée d'un Comanche où la gachette du joystick



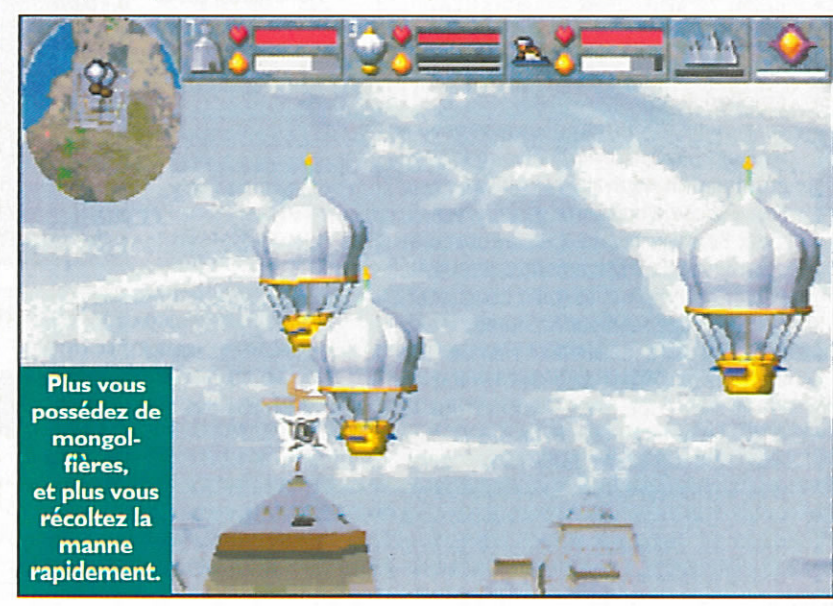



remplace votre cervelle. Ici, c'est de stratégie dont il faut faire preuve. Vous vous souvenez de Populous ? Eh bien, c'est un peu pareil, mais en trois dimensions. Vous évoluez aux commandes de votre tapis volant et devez reprendre possession de l'ensemble des terres. Pour parvenir à remplir la mission, vous disposez de divers pouvoirs acquis à différents endroits du jeu. À l'instar du jeu suscité, vous pouvez modifier le relief, jeter des sorts à vos voisins, leur déclarer la guerre, l'essentiel restant de gérer au mieux sa réserve d'énergie et son potentiel de magie.
L'énergie de la planète sur laquelle vous vous trouvez provient de la manne, sorte de boule d'énergie de couleur or. En utilisant l'un de vos pouvoirs, vous devez convertir ces boules avec la couleur qui vous importe, vos ennemis faisant de même. Ces boules peintes sont alors récupérées automatiquement par une montgolfière, puis converties en énergie, laquelle vous est indispensable pour lancer vos différents sorts. Chaque joueur possède un château. Pour gagner, vous devez soit éliminer l'ensemble des joueurs, soit convertir le drapeau de toutes les habitations à votre effigie. Un joueur pouvant reconstruire immédiatement une forteresse, il est plus efficace de s'attaquer directement à lui. Mais c'est aussi près de son château qu'il est le mieux défendu. Vous devez donc user de moyens détournés comme lui couper les vivres en détruisant son ou ses ballons, convertir ses mannes à votre couleur, l'attirer chez vous ou rediriger l'attaque d'un monstre vers ses installations (en se planquant derrière, le monstre va forcément taper dans les murs du château). Heureusement, les pouvoirs assimilés lors d'une partie sont maintenus dans la partie suivante, jusqu'à ce que vous soyez parvenu au dernier niveau : le cinquantième. Autant vous dire qu'il vous faudra pas mal de semaines avant d'en arriver à ce stade.
Si les premiers stages sont d'une simplicité enfantine, les suivants sont plus que redoutables. L'ordinateur agit avec intelligence et vous serez étonné de voir à quel point cette gestion a été poussée. À titre d'exemple, si un joueur vient vous attaquer alors que vous êtes aux prises avec une chenille, il vous aidera au lieu de vous détruire, ou au contraire profitera d'une position de faiblesse pour vous achever. Ça n'est peut-être qu'un exemple insignifiant, mais c'est à tous les niveaux comme ça. De même, Magic Carpet tient compte de phénomènes physiques : les incendies se propagent et se consument, la végétation ne pousse que là où elle le peut, les courants d'air transportent les sons, les objets dévalent les pentes... On retrouve ce souci de bien faire jusque dans le moindre recoin. Qui peut le plus, peut le super plus, Bullfrog a même inclus à son soft une fonction de vue en stéréo (lunette rouge et bleue ou stéréogramme) et la possibilité de passer en SVGA sur Pentium. Eh oui, car le jeu contient des routines spéciales pour le dernier processeur d'intel. Hélas, le SVGA se montre ultra lent et nécessite quelque 16 Mo (du moins, dans cette version presque finale).

Il faut le voir pour le croire

Puisque nous en sommes à parler de l'animation, parlons-en, d'autant qu'il y a pas mal à dire. Bien que l'on pourrait en résumer l'essentiel en un seul mot - hallucinant -, je vais tâcher de vous décrire ce que l'on voit à l'écran. Reprenons pour cela la comparaison avec Comanche puisque tout le monde, ou presque, connaît ce soft. Les textures sont juste mille fois plus belles dans



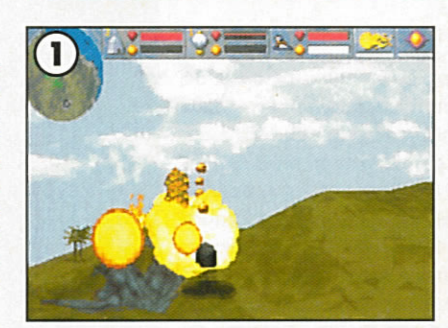


Plus vous possédez de mongolfières, et plus vous récoltez la manne rapidement.

SUITE

Magie, magie, la

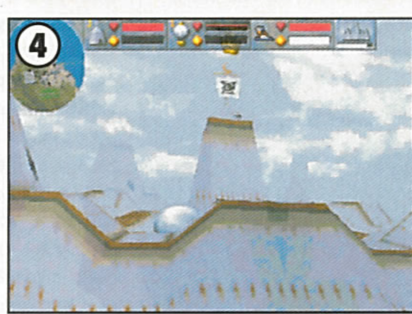
Magic Carpet. Les couleurs réalistes, les formes naturelles, l'effet de brouillard... tout est plus joli. Vient ensuite l'animation. Elle va en faveur de Comanche au niveau de la rapidité. En contrepartie, le nombre d'objets et la définition de l'écran sont sans aucune discussion possible en faveur de Carpet la folle. Mais LA différence avec un grand LA comme TRALALALAïtou, c'est le terraforming en temp réel.C'est-à-dire que tout ce que vous voyez à l'écran n'est pas figé comme dans tous les autres jeux de 3D et que l'on peut modifier l'aspect et la forme du sol en pleine action. De même que, lorsque vous déclenchez un tremblement de terre dans Populous, vous voyez désormais une faille s'ouvrir devant vous avec, qui plus est, des morphings de textures nécessaires au maintien de réalisme (étirement de la croûte terrestre, apparition de la roche). La faille continue même de progresser pendant que vous vous déplacez. C'est bien simple, c'est complètement fou. Ayant programmé un tant soit peu dans ma tendre jeunesse, jamais je n'aurais pensé qu'une telle chose soit possible sur un 486, même à 66 MHz ! Du délire à l'état pur. Il y a des fois tellement de chose à l'écran qu'un soft comme Doom, pourtant réputé pour son moteur 3D, est à hurler de rire en confrontation. Et puis pour le coup, c'est largement plus intéressant.
Comme je vous le disais, tout est en mouvement. L'eau bouge et l'image des éléments qui s'y reflètent se déforme. Un tir percutant une étendue d'herbe entame légèrement la surface et calcine la partie verte. Le feu d'une forêt provoque un effet de déformation translucide. Un impact dans la flotte entraîne la formation d'une onde. Les projectiles incandescents des volcans enflamment ce qu'ils touchent. L'énumération pourrait être longue, tant les capacités du produit sont immenses.
Le moteur s'occupant de la gestion des bruitages fait preuve d'un soin de programmation équivalent. Pour peu que l'on dispose d'une carte genre AWE32, c'est l'extase totale. Le clapotement des vagues, le froissement des feuilles, on entend même les gens chuchoter, si l'on s'approche suffisamment d'eux (ce n'est pas une blague) ! Tiens, ça me fait penser à Myst pour les bruitages. Une référence, non ? Idem pour la musique sortie tout droit des contes des "Mille et Une Nuits". Des mélodies enchanteresses qui vous bercent et vous laissent rêver à de nouveaux horizons. Que dire de plus, sinon que tout est quasiment parfait ?



C'est la première arme que vous trouverez. Moyennement efficace, elle permet de détruire très facilement les oiseaux et les premiers monstres. Elle possède l'avantage de ne pas consommer trop d'énergie.



Le plus important de vos pouvoirs : le flux énergétique. Il permet de colorier la manne de votre couleur et de prendre possession d'une habitation neutre ou adverse. Un édifice vous appartient lorsqu'il arbore votre drapeau.



Vous devez impérativement posséder votre propre château. Il n'existe a priori aucune limite quant à sa taille, si ce n'est un nombre de ballons visiblement restreint à trois. Ces derniers sont automatiquement conçus lors de l'extension du château.



À l'instar de Populous, vous pouvez déclencher un tremblement de terre, et plus exactement la formation d'une immense faille se propageant sur toute la longueur de l'île.



Moins radical que la faille sismique, ce pouvoir creuse un immense cratère dans le sol. Un excellent moyen pour vous débarrasser d'un château concurrent, d'une armée toute entière ou d'un gros vers bien pourri.



Une véritable bombe incendiaire. L'effet produit est véritablement impressionnant. Vos antagonistes disparaissent dans une multitude d'explosions rougeâtres. Très très efficace contre les êtres vivants et consomme peu d'énergie.



25 Vue du tapis. Indispensable, car le jeu ne stoppe pas lorsque l'on passe en mode "carte". De même, le tapis fonce droit devant sans qu'il soit possible de le diriger. Il faut donc faire vite pour repasser en vue plein écran.

26 Les châteaux des adversaires.

27 Le château de Lord Casque Noir (vous avez vu la supériorité, un peu ?).

28 La montgolfière de Lord Casque Noir (chaque joueur n'aperçoit que sa montgolfière).

29 Les endroits encerclés par des menhirs renferment souvent des surprises magiques.

30 Les points rouges indiquent la présence d'une amphore. Il faut vite vous en emparer afin de profiter du sort qu'elle contient.

31 Les points noirs représentent les monstres et les personnages ennemis ou neutres.

32 Les points de couleurs clignotants signalent la présence de manne. La couleur correspond à celle de l'appartenance de la manne.

nouvelle façon de tout casser !



3 La sélection de cette item permet de donner un coup d'accélération au tapis vers l'avant. Hélas, cela ne dure qu'une petite seconde, mais c'est suffisant pour vous dégager d'un tir fourni.

5 Le cœur transforme votre énergie en points de vie. Une cure de jouvence qui, si l'on en abuse, retire toute virulence aux autres pouvoirs. Pratique lors d'un combat, à condition de vous éloigner un peu pour reconstituer la réserve de manne.

6 Éloignement des ennemis pendant un laps de temps. Inconvénient : forte consommation d'énergie. Avantage : permet d'aller vous enquérir d'un objet sans pour autant déclarer la guerre.

7 Le bouclier vous rend invisible. Bien entendu, cette immunité ne dure qu'un court instant, mais assez longtemps pour sauver votre peau en mauvaise posture.

8 Quoi de plus rigolo que de s'attaquer à un adversaire sans que lui ne puisse vous voir. C'est exactement l'occasion qui vous est offerte par ce pouvoir d'invisibilité. Une option géniale lorsque l'on joue en réseau.

16 Privilégie la mutation de la manne par rapport à celle des habitations (enfin, je crois, car ce n'est pas très flagrant).

17 Très appréciable lors d'une partie multi-joueur. Ce pouvoir vous permet de pomper l'énergie d'un adversaire. C'est-à-dire que plus vous lui tirerez dessus, plus votre réserve augmentera, et plus la sienne diminuera. Bilan : il sera pratiquement immobilisé et vous pourrez lui péter la tronche à bout portant. Ils ont vraiment pensé à tout, les bougres.

18 "L'œil de Moscou". Vous permet de localiser les Magic Carpet invisible.

20 Ce pouvoir vous dote de la plus célèbre des inventions du cinéma de science-fiction : la téléportation. Ainsi, vous pouvez instantanément retourner à votre château afin d'en défendre les murs, puis repartir aussi sec là où vous étiez.

22 C'est très exactement l'effet inverse du pouvoir n° 3.

23 Ce sort assez étrange détruit, ou du moins, essaye de détruire tout ce qui se trouve autour de vous. Le problème, c'est qu'il le fait avec un temps de retard de trois ou quatre secondes, ce qui vous laisse le temps de vous en prendre quelques-unes. De plus, il demeure assez peu puissant en comparaison avec d'autres sorts.

24 Identique à la boule de feux (n° 1) dans la nature du sort. Seule variation : le tir est désormais répétitif et terriblement rapide. Un bon point pour ceux qui souffrent de crampes de l'index ,par exemple.



Le volcan entraîne une réaction en chaîne. Outre le fait qu'il détruit tout ce qui se trouve sur la surface d'où il jaillit, l'éruption qu'il déclenche brûle les insectes et tapis les survolant.



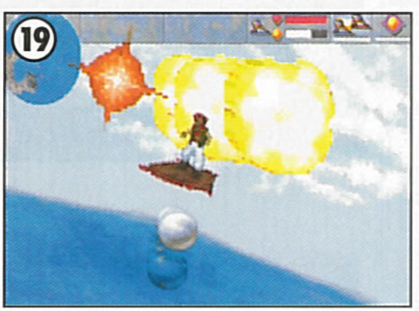
Bien que moyennement performants, les éclairs, de par leur rapidité foudroyante, permettent d'atteindre pas mal d'ennemis d'un seul coup.



Idéal pour se débarrasser d'une nuée d'abeilles, par exemple. La boule d'énergie monte lentement dans le ciel, suite à quoi elle arrose les belligérantes d'une série d'arcs électriques. Excellent, non ?



Têtes de mort ! L'attaque d'un adversaire par une armée de soldats s'avère être une opération fort stratégique. L'utilisation de ce pouvoir matérialise un cercle de feu enfantant l'apparition de combattants. Attention, car cela ampute lourdement votre réserve de manne.



L'élimination d'un tapis rival est une tâche ardue. Non pas qu'il faille lui tirer trois milliards de fois dans le lard, mais il n'est pas toujours facile de le viser. Ce sortilège prend les commandes de votre tapis pour suivre la cible à votre place. Une sorte de "locking" somme toute très efficace.



Occasionne un incendie de passage. Impuissant contre les habitations, il s'avère très pratique pour foutre le feu à une forêt ou pour faire griller quelques lopins de terre cultivés.

SUITE

REMARQUE

Si le jeu détecte la présence d'un Pentium, de nouvelles fonctions sont accessibles comme la haute résolution et une vue stéréographique.





Plus on est de fou, moins il y a de riz

Mais un vrai clone de Populous ne serait rien sans la possiblité de jouer à plusieurs. C'est blessipo avec le mode "multi-joueur". À deux par câble ou par modem, jusqu'à huit en réseau, Magic Carpet gagne en intérêt lorsque l'on y joue à plusieurs. De par les différents sorts disponibles et les niveaux spécialement étudiés pour un jeu à plusieurs humains, le plaisir n'en est que multiplié par le nombre de participants. De plus, n'importe qui peut débouler à n'importe quel moment de la partie. Bullfrog prévoit d'ailleurs des serveurs BBS sur lesquels il sera possible de jouer à beaucoup plus. Mais ça c'est pas pour tout de suite, et encore moins pour la France. Dans le genre "on n'arrête pas le progrès", une option du soft permet de scanner son propre décor afin de l'importer dans le jeu. On peut alors personnaliser son jeu. Quand je vous dis qu'ils ont pensé à tout chez Bullfrog...
Allez, je vous laisse admirer les images de ce soft merveilleux et rêver jusqu'au 15 novembre, date de sortie du produit.

DÉVELOPPEUR : Bullfrog • TELEPHONE : (16) 72. 17. 07. 83. • DISTRIBUTEUR : Electronic Arts. • NOTICE : VF, de 1 joueur (jusqu'à huit joueurs en réseau), configuration minimum : 486 DX 33, prévue sur : PC disquette, Macintosh, Power Mac.

Impossible de ne pas succomber au charme. Réservé aux possesseurs de machines puissantes, Magic Carpet se doit d'acquérir la place qu'il mérite au sein de votre ludotèque. Un soft quasi indispensable !

TECHNIQUE 99

INTERET 88 seul, 93 à plusieurs



+

L'animation à peine croyable
La musique et les bruitages
Le mode "multi-joueur"
Un grand nombre de niveaux
Les routines optimisées pour Pentium

−

La date de sortie (ça va être dur de tenir jusqu'au 15 novembre !)



- Les dolmens sont une source d'énergie. Lors des jeux avancés, il est bon d'en localiser un ou deux afin de reconstituer ses points de vie plus rapidement que les autres.
- Il existe des points de téléportation situés dans le ciel. Ils sont translucides, et par là-meme difficiles à apercevoir.

LE TERRA-FORMING EN TEMPS REEL

VOLCAN

FAILLE



Attaque d'un gros vers.
On en vient à bout assez facilement.



Les programmeurs ont même géré les effets de transparence comme en témoigne la fumée translucide.



Admirez les effets de réflexion quasi-parfaits. Bien entendu, les vagues bougent et les reflets aussi. C'est à peine croyable.



Il arrive que vous vous heurtiez à plus gros que vous. Ce château est assez imposant, et le seul moyen d'en venir à bout reste encore de creuser un énorme cratère.



Lors d'un jeu contre l'ordinateur, il est assez rare qu'un adversaire vous attaque sans que vous l'ayez cherché avant. À ce propos, l'ordinateur joue redoutablement bien.



Heureusement, la manne tant convoitée flotte parfaitement bien. Sa couleur or indique qu'elle est encore neutre et n'appartient à personne.

Armored Fist

PC CD-ROM

Demi-échec, ou demi-réussite ?



Suite au succès phénoménal connu par Comanche, nous étions nombreux à attendre sa transposition sur chenilles, Armored Fist. Mais si ce dernier excelle dans certains domaines, il laisse également entrevoir quelques lacunes...

PINKY







Ben voyons, c'est qu'on n'est pas fou, chez Novalogic ! À la décharge de cet éditeur américain, il faut dire que lorsque l'on sort un logiciel aussi novateur techniquement que le fut Comanche Maximum Overkill, la tentation est grande d'en réaliser une suite. Le fameux système de représentation tridimensionnelle Voxel Space a fait ses preuves depuis longtemps et installé Novalogic dans le peloton des éditeurs de pointe. Dans le cas qui nous occupe (en tout cas, moi, il m'occupe largement, si vous êtes en train de jouer au badmington en vous coupant les ongles des pieds et en lisant ce test, et dans ce cas seulement, bravo, vous m'avez eu), Novalogic n'est pas tombé dans le piège. Au lieu de nous sortir un Comanche 2, il a préféré transposer l'univers de Comanche autour de blindés. Tank à développer de nouvelles techniques, autant les rentabiliser à fond ! (NDLR : je vous préviens, c'est comme ça jusqu'à la fin. Jeep peut rien, chenille toute responsabilité). C'est ainsi qu'est né le concept d'Armored Fist, la première simulation de char dont beaucoup attendaient la sortie. Voilà votre chance de prendre les contrôles de monstres de métal tels que l'Abram M1A2, le M3 Bradley ou encore leurs pendants russes T-80 et BMP-2. Eh oui, c'est un fait, en fonction de votre sélection, le char y varie. L'Abram et le T-80 sont des blindés lourds, puissants mais moins maniables et peu rapides, tandis que les seconds sont plus légers, dédiés principalement au transport de troupes.



Ce tank a trouvé une astucieuse technique pour échapper à votre courroux : il se cache derrière un arbre !

Tank qu'il y a de la vie, il y a de l'espoir !

On peut légitimement se poser la question de savoir pourquoi cette simulation ne comporte que des véhicules russes et américains, alors même que la guerre froide n'est plus qu'un mauvais souvenir. Pour Novalogic, sans doute désorienté par la perte de l'ennemi héréditaire, la raison en est fort simple : les terroristes, juntes militaires et assassins de tous poils ne peuvent forcément se fournir qu'en armes soviétiques, puisque les États-Unis ne vendent de véhicules militaires qu'aux gentils ! Sacrés Yankees, on ne les changera pas, pour eux ce sera toujours le Monde Libre (eux) contre les autres (les autres) ! Cette parenthèse refermée, voyons donc les

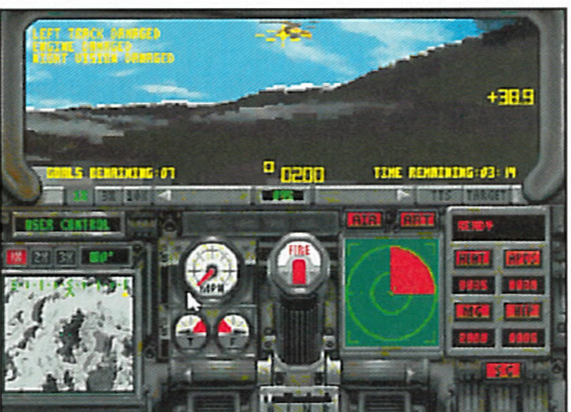


Constatez par vous-même combien les séquences intermédiaires d'Armored Fist sont réussies. Et encore, vous ne les voyez pas bouger sur ces photos !

+
Le nombre de campagnes disponibles. L'aspect réalisme très peaufiné. Les fabuleuses séquences non-interactives.

—
Le graphisme, parfois fort pixellisé.





Comme toujours, votre plus dangereux ennemi sera l'hélicoptère de combat, particulièrement difficile à ajuster et bourré à craquer de missiles air-sol.



La principale innovation qu'apporte AF par rapport à Comanche réside dans cette fumée translucide, ma foi fort réussie, que dégagent les véhicules lorsqu'ils sont touchés.



La carte tactique est l'un des aspects les plus réussis d'AF. Dotée d'un zoom puissant, cette dernière vous permet de tracer avec une grande précision votre plan de vol, pardon, un plan de sol plutôt. Le pilote automatique fera le reste..

tips

- **TIPS JEU**
  SI VOUS RENCONTREZ UNE TRES FORTE CONCENTRATION EN BLINDÉS ENNEMIS, COMME C'EST SOUVENT LE CAS PRES DE LEURS BASES, PLACEZ-VOUS À DISTANCE RAISONNABLE, JUSTE ASSEZ PRES POUR OBTENIR UN VERROUILLAGE SUR CIBLE. DEMANDEZ UN RAID AÉRIEN PUIS REPARTEZ À TOUTE VITESSE DANS LA DIRECTION OPPOSÉE.
- SÉLECTIONNEZ PLUTOT – SURTOUT SI VOUS ETES DÉBUTANT – LES USA QUE LEURS ADVERSAIRES. EN EFFET, CES CHAUVINS D'AMÉRICAINS SE VOIENT DOTÉS DANS ARMORED FIST D'UN BIEN MEILLEUR SYSTEME DE VISÉE À INFRA-ROUGE, CE QUI LEUR DONNE UN CERTAIN AVANTAGE DURANT LES BATAILLES NOCTURNES.
- **TIPS TECHNIQUE**
  SUR LA VERSION QU'IL M'A ÉTÉ DONNÉ DE TESTER, DES PLANTAGES POUVAIENT SURVENIR LORSQU'UN GESTIONNAIRE XMS ÉTAIT ACTIVÉ. HEUREUSEMENT, TOUT S'ARRANGE POUR LE MIEUX EN EMS.

différentes campagnes au sein desquelles vont se colleter ces engins de destruction et de pillage (si, si, j'ai les preuves, le char pille). De ce côté-là, Novalogic a bien fait les choses, puisqu'un nombre de conflits impressionnant est prêt à vous accueillir, et les canons refroidissent ! Car la guerre, c'est bien connu, impatiemment le char l'attend ! De l'empire soviétique justement, à l'Asie en passant par le dernier best-seller en date, le Moyen-Orient (c'est Saddam qui va en reprendre une couche), la guerre se déplace partout où vos chenilles peuvent vous mener. Comme si cela ne suffisait pas, un éditeur de scénarios est également présent dans Armored Fist afin de vous permettre d'en confectionner vous-même des supplémentaires. Du tout bon pour ce qui est de la durée de vie ! Cette bonne impression se prolonge largement avec les séquences d'introduction et d'épilogue d'Armored Fist, qui sont tout simplement sublimes. Avant chaque événement (début d'une mission, abandon de la mission en cours, victoire ou destruction) interviennent ces véritables petits films d'images de synthèse. Entièrement précalculées sur station Silicon Graphics, ces séquences nous sont restituées en VGA, et c'est pourtant beau à mourir.

Les ravages du temps

Ça y est, vous êtes suffisamment en appétit ? Vous pouvez maintenant cesser d'inonder vos chaussures neuves de bave, car nous allons à présent aborder la réalisation proprement dite d'Armored Fist. Et là, je vais sans doute vous surprendre, le tableau s'obscurcit quelque peu. Pourtant, le fameux système Voxel Space dont je vous entretenais plus haut est toujours présent, comment ce pourrait-il que ce qui fût hier au sommet ne bénéficie à présent plus du même sentiment ? Ben, c'est que justement, beaucoup d'eau a coulé sous les ponts depuis ! La qualité des jeux PC a encore considérablement évolué, et particulièrement dans le domaine de la 3D, depuis la sortie de Comanche. Ce qui nous apparaissait alors comme fabuleux, a aujourd'hui bien du mal à soulever le même enthousiasme. De plus, comme toutes les représentations 3D, le Voxel Space perd beaucoup de son esthétisme au fur et à mesure que l'on s'approche des objets qui composent le décor. Le problème d'une simulation de tank, c'est que l'on est forcément en permanence bien plus près du sol que ne le sera jamais un hélicoptère. Et du coup, ce qui semblait si fin vu d'en haut se révèle être bien plus grossier sur le plancher des vaches. En conséquence, Armored Fist est graphiquement deux tons en-dessous de ce que l'on attendait, c'est là l'unique déception qu'occasionne ce jeu. Certes, tous les autres éléments sont bien en place pour faire du soft une réussite. Les bruitages digitalisés sont réalistes, et l'animation n'a guère besoin d'être rapide pour simuler le déplacement d'un engin plafonnant à 80 km/h ! Mais n'est-il pas un peu illusoire aujourd'hui de s'appuyer sur les qualités intrinsèques d'un jeu pour excuser ses défaillances techniques ? Le niveau actuel des productions PC rend le joueur exigeant, voilà maintenant qu'il lui faut des jeux beaux ET intéressants. Que voulez-vous, la jeunesse ne respecte plus rien ! Le passionné de simulation pourra largement trouver en Armored Fist matière à satisfaction, mais je me demande bien dans quelle mesure le grand public suivra... jurado adactum se, cump rimum posset,

EDITEUR : NOVALOGIC • DISTRIBUTEUR : UBI SOFT (1) 48.18.50.00 • CONFIG MINIMALE : 486SX • CONFIG RECOMMANDÉE : 486DX2 • Prévu sur PC Disquettes

Intéressant et complet, Armored Fist ne se montre cependant pas à la hauteur des espoirs fondés en lui.

TECHNIQUE 70 | INTERET 80

VRAI FAUX

Myst ne fonctionne pas sur IBM PS1
VRAI
Un grand merci à Cyrille Mathieu qui, grâce à son courrier (merci Cyrille !), tient à mettre en garde (c'est cool, merci vieux !) les utilisateurs de Myst (sympa, ce gars-là !), puiqu'il ne fonctionne pas (le jeu, pas cyrille !) sur PS1 et avec la carte son SoundWave 32 d'Orchid (Cyrille...merci !).

Road Rash

3DO



De la baston sur le bitume !

Avec l'arrivée de Road Rash, c'est tout simplement de la meilleure course de motos jamais vue sur micros ou consoles que se dote la 3DO. Un bijou !

PINKY



MERCI QUI...

Pour prendre de bons départs, attendez que le compte à rebours arrive à "1", puis, et alors seulement, mettez les gaz. Cela vous permettra déjà d'en griller quelques-uns d'entrée au lieu de prendre un départ catastrophique comme ce serait le cas si vous ne suiviez pas ce conseil.

Après avoir vu la version quelconque de Road Rash sur Megadrive, l'amateur de motos possesseur d'une 3DO n'était pas d'un optimisme forcené. Bien que jouissant d'un concept intéressant, cette dernière est bien trop pauvre sur le plan de la réalisation pour figurer dans les annales. Qu'allait donc pouvoir donner un tel logiciel sur un système aussi puissant que la 3DO ? Surpriiiise ! Electronic Arts nous sort là de son chapeau une adaptation des plus réussies, digne d'une borne d'arcade d'il y a un ou deux ans ! Par l'odeur alléchés... suivez-moi alors pour une visite guidée de Road Rash. 3, 2, 1, Feu vert !

Vieux motard que jamais

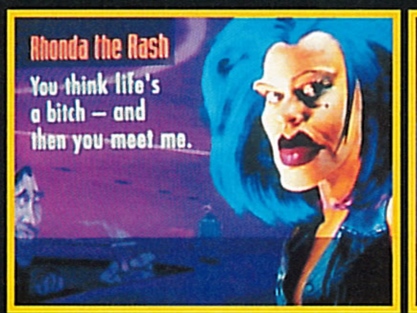
Si c'est bien de courses de motos qu'il s'agit dans Road Rash, sachez tout d'abord que celles-ci sont d'un genre un peu particulier. Ce sont des compétitions illégales auxquelles vous allez prendre part avec ce jeu, bien loin d'un Grand Prix de 500 cc ! Ici, les quinze concurrents qui composent le peloton n'ont qu'une ambition : gagner à tout prix, même si cela signifie distribuer à ses adversaires moults coups de poing, de pied ou même de batte de base-ball ou chaîne en acier ! C'est que les récompenses offertes pour la victoire sont assez conséquentes, une pluie d'espèces sonnantes et trébuchantes s'abattant sur les vainqueurs, ou plutôt les rescapés de l'épreuve. Pour un Hell's Angel en mal de thunes, c'est là une occasion inespérée de regarnir son compte en banque, vous pouvez donc être sûrs que la motivation de chacun sera à son maximum ! Dès l'allumage de votre 3DO, c'est pour le joueur le premier choc : une séquence vidéo du meilleur effet vous présente une bande de motards faisant chauffer leurs moteurs, puis lançant leurs machines dans une course endiablée, poursuivis par des voitures de patrouilles de la police dans le plus pur style "Shérif, fais-moi peur !". On connaît à présent les capacités de la 3DO dans le domaine de la vidéo digitalisée, on est donc à peine surpris de constater que ces séquences sont d'une fluidité et d'une rapidité incroyables. Pourtant, on a beau démonter et remonter la 3DO dans tous les sens, c'est une certitude : aucune carte FMV n'est nichée en son sein, mais tout va à une telle vitesse qu'on jurerait le contraire ! De plus, ces séquences vidéo ne se contentent pas d'être techniquement très bien faites, elles ont de surcroît été tournées par un réalisateur qui connaît manifestement très bien son métier, car les angles de vue des caméras ainsi que les filtres de couleurs appliqués témoignent d'un grand professionnalisme. Ces séquences sont présentes en introduction bien sûr, mais également avant et au terme de chaque course, variant selon l'issue de cette dernière. Je ne vous en raconterai pas davantage sur

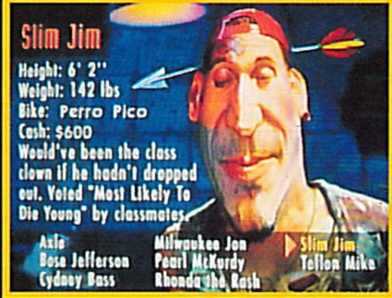


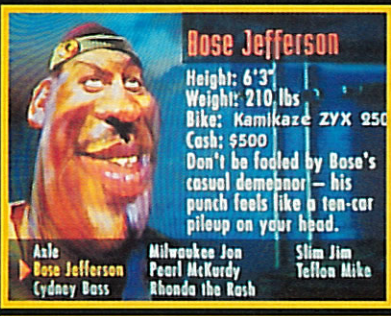
ces véritables petits films, pour ne pas gâcher votre plaisir de les découvrir, mais sachez quand même que certains d'entre eux sont vraiment très rigolos, surtout lorsqu'on a perdu.

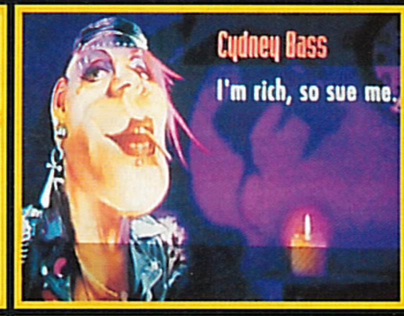
La motarde me moto nez

Au terme de cette introduction, vous disais-je donc, avant de m'étendre inconsidérément sur ces dernières – porté par mon enthousiasme – vous accédez enfin aux menus de Road Rash, c'est-

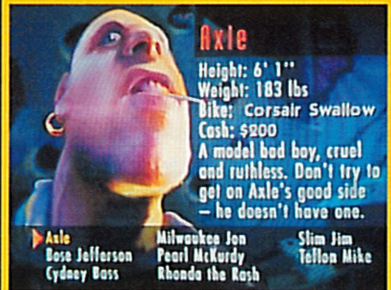


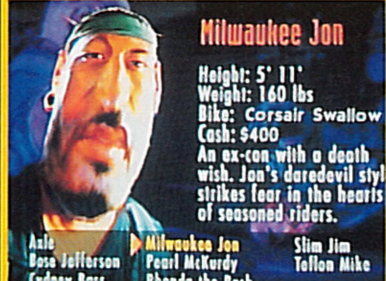


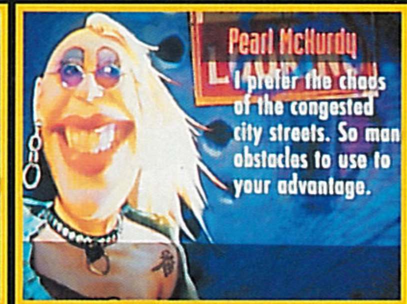












Galerie de portraits

Voici quelques-uns des motards que vous allez affronter tout au long de vos parties de Road Rash. Notez l'exceptionnel talent du graphiste, qui ne se contente pas de faire des dessins magnifiques, mais sait également leur apporter un caractère très particulier.

à-dire que vous vous retrouvez dans la rue. Votre choix se résume alors à deux options : un petit bar sympathique du coin (Der Panzer Klub, salon de thé très en vue chez les septuagénaires), ou le magasin de bécanes (Olley's Skoot-A-Rama). Dieu, que le monde est petit pour un biker ! Si vous sélectionnez la seconde option, vous serez alors transporté dans cette véritable caserne d'Ali Baba pour motards qu'est Olley's. Encore une fois, Road Rash se distingue sur ce point par son souci permanent de qualité. En effet, au lieu de vous afficher de bêtes diagrammes des machines dont vous pouvez faire l'acquisition, comme il est d'usage, Monkey Do Productions (les développeurs de cette version) ont préféré modéliser carrément toutes les motos en 3D. Lorsque vous désirez en examiner une de plus près, la caméra opère sous vos yeux émerveillés un zoom avant, puis tourne autour de l'engin pour venir se stabiliser derrière. Et il en va ainsi pour chacune des quinze motos, réparties en trois catégories, que comporte Road Rash ! Hélas, pour l'instant, vous ne diposez pas de suffisamment de liquidités pour pouvoir faire l'acquisition de vos rêves, il ne vous reste donc plus qu'à aller faire un tour au Panzer Klub.

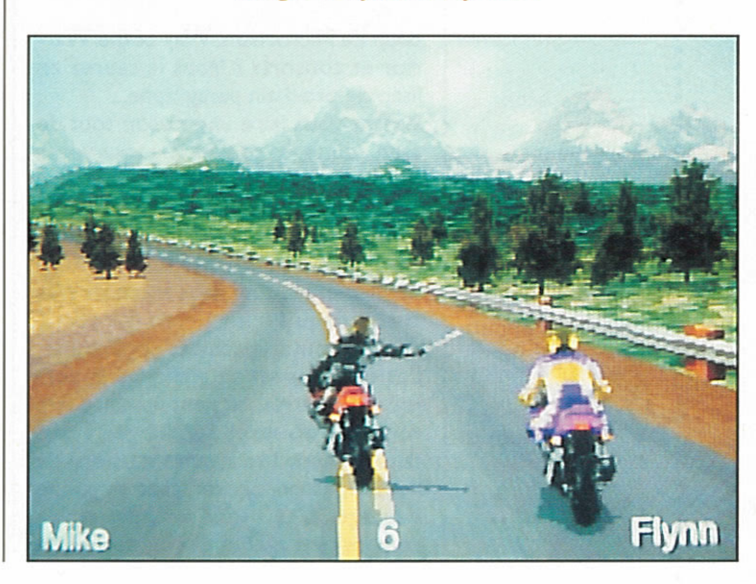
C'est ici que vous pourrez effectuer vos sauvegardes et chargements, écouter sur le Juke-Box toutes les musiques du jeu (en tout, ce n'est pas moins de quinze morceaux de trash qui sont disponibles, enregistrés par des groupes aussi célèbres que Therapy? et Soundgarden !), ou encore discuter le bout de gras avec vos futurs adversaires. Détail amusant, les personnages que vous avez envoyé mordre la poussière lors de précédentes courses, s'en souviennent très bien, et tenteront, dès qu'ils en auront l'occasion, de vous rendre la monnaie de votre pièce.

Parler avec les personnes présentes dans le bar vous donne ainsi l'occasion de voir où en sont vos rapports avec vos "collègues", tout en recueillant quelques précieux renseignements sur les aptitudes de chacun.

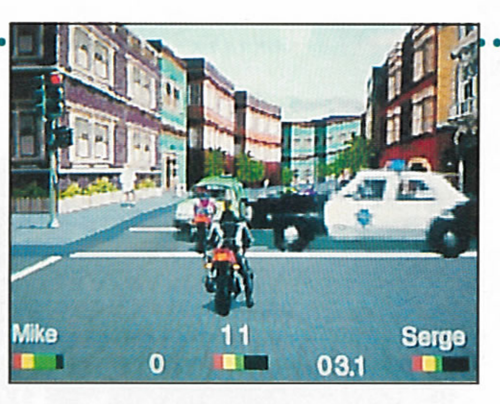
Voilà, vous venez de faire le tour de tout l'environnement de Road Rash, il ne vous reste plus à présent qu'à aviser cette petite affichette, là-bas, au fond du Klub. C'est ici que vous allez vous inscrire pour votre prochaine course, et donc choisir les décors où vous allez évoluer. Il en existe cinq différents, urbains ou ruraux, et tous se révèlent à l'usage très différents les uns des autres, ce qui est incontestablement un bon point. Bon, d'habitude, c'est là que le joueur commence à déchanter sur 3DO, lorsque se termine l'introduction et que commence le jeu proprement dit. Nous refera-t-on, avec Road Rash, le



Voici le type de dessin que vous aurez l'occasion d'admirer si vous faites un détour par la boutique. Et hop ! Quinze animations en images de synthèse, quinze !



Un jeu où les marrons et châtaignes sont aussi distribués en dehors de l'entracte !





Jamais, je dis bien jamais, je n'ai vu un jeu comportant autant de musiques, de surcroît composées par des groupes qui sont loin d'être d'illustres inconnus !

Satanés piétons, toujours à se traîner lamentablement au milieu de la route. Celui-là me paraît mal parti...



coup de Microcosm, Way of the Warrior et consorts ? Vous le saurez en lisant le prochain paragraphe...

Autant vous faire une raison tout de suite, toutes les claques que vous venez de vous prendre successivement ne sont rien en regard de ce qui vous attend lorsque commence la course. C'est bien simple, Road Rash est tout simplement la course de motos la plus chouette qu'il m'ait jamais été donné de voir, toutes machines confondues. Les décors sont magnifiques et surtout très variés, on peut passer d'une route à trois voies surchargée à une départementale serpentant le long de l'océan, ou encore un lacet en pleine montagne. L'animation, vraiment rapide compte tenu du nombre de sprites en mouvement, est impeccable. Selon le type d'environnement choisi, diverses animations viendront enrichir le tableau, comme dans la ville où une foule de piétons ne cessent de traverser la route de part en part. Si vous êtes particulièrement de mauvais poil, sachez qu'il est tout à fait possible de les renverser : vous les verrez alors projetés sur le côté, rouler à terre puis s'arrêter, gisants sur le bitume. Mais plus encore que tout cela, c'est l'intelligence même du programme qui surprend le novice. En effet, chacun des sprites, qu'ils soient l'un de vos concurrents, un piéton ou un automobiliste, semble animé d'une raison propre tant son comportement est cohérent. Par exemple, les voitures font des écarts ou freinent pour tenter de vous éviter si vous êtes tombé, et si vous en dépassez une puis freinez quelques centaines de mètres plus loin, vous la verrez bientôt réapparaître, comme si la bécane avait tenu compte de sa position durant tout ce temps ! Plus fort encore, il arrive parfois (surtout en ville) qu'à la sortie d'un virage, vous tombiez sur un gigantesque carambolage, les motos, motards et voitures éparpillés un peu partout.

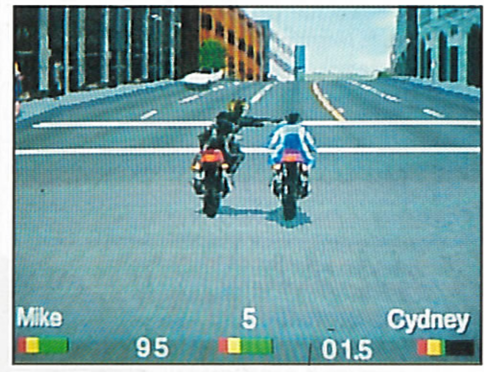
Deux roues valent mieux que quatre tu l'auras

Pourtant, pour une fois, vous n'y êtes pour rien, il faut donc croire que Road Rash gère chacun de ses sprites individuellement, même si ce dernier est très loin de vous, hors de votre champ de vision ! Si vous frappez un adversaire durant la course, ce dernier tentera par la suite à tout prix de vous coller une patate à son tour, et s'il dispose d'une arme, vous êtes mal parti... à moins que vous n'arriviez à la lui arracher alors qu'il essaie de vous mettre un coup, tout cela à 200 km/h ! Enfin, ultime élément venant renforcer l'aspect réaliste du jeu, il est tout à fait possible de sortir de la route pour évoluer sur les côtés, sur les trottoirs dans les villes, mais également sur les petites collines qui bordent les routes de campagne. Vous verrez alors votre engin bondir, toujours parallèle à la route, le long du relief, comme s'il s'agissait d'une simulation de moto-cross !! Ces petits détails soigneusement fignolés sont légion dans Road Rash, et indiquent bien à quel point ses concepteurs l'ont voulu irréprochable. En un mot comme en cent, Road Rash enfonce littéralement tout ce qui s'est fait jusque-là en simulation de sport automobile sur 3DO, son acquisition est rigoureusement indispensable si vous êtes l'heureux possesseur d'une 3DO. Un must !

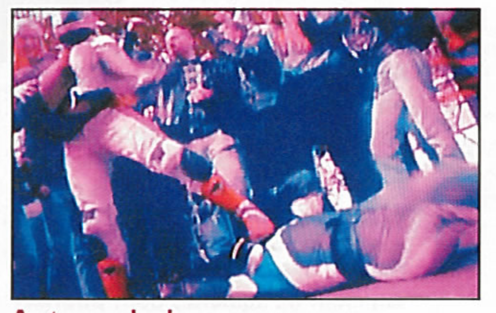
EDITEUR : Electronic Arts • DISTRIBUTEUR : Electronic Arts (16) 72.17.07.83 • NOTICE : VF • NOMBRE DE JOUEURS : 2 joueurs.

Bon, à ce stade-là, si vous n'avez pas encore compris que Road Rash est Le meilleur jeu (exaequo avec Super Wing Commander [N de Linos : et Shock Wave alors !]. disponible sur 3DO, votre situation est à désespérer !

TECHNIQUE 90 — INTERET 90



Et voilà, tout le monde partait dans un parfait esprit sportif, jusqu'à ce que vous ne décidiez d'ouvrir les hostilités ! Ce que vous pouvez être haineux !



Au terme de chaque course, une séquence vidéo en forme d'épilogue survient. Ici, j'ai perdu, je ne suis donc pas le petit veinard avec la fille dans les bras, mais plutôt le gars à ses pieds !



+ La variété des parcours
L'intelligence des PNJ (Personnages Non Joués)
La rapidité de l'animation

– Mes intertitres

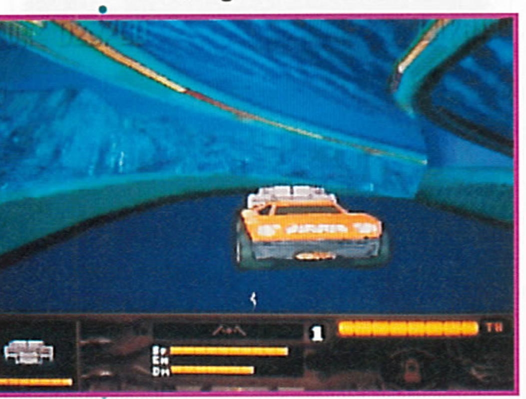
MegaRace

3DO

Pas d'améliorations !

PINKY

Après le PC CD-Rom, la 3DO est le deuxième standard à accueillir MegaRace. Le jeu avait fait grand bruit lors de sa sortie sur PC, mais s'il en reste parmi vous qui ne connaissent pas encore le hit d'Uptown, sachez qu'il s'agit d'un jeu d'arcade articulé autour d'une course de voitures d.ans un futur que l'on n'espère pas trop proche, un jeu télévisé ultra-violent sévit sur une chaîne du nom de Virtual World Broadcast Television. Il est proposé aux candidats de prendre place dans un simulateur de voiture en réalité virtuelle. Seulement, vous ne serez pas les seuls à explorer, à bord de votre véhicule, les mondes du MegaRace. Chaque circuit est en effet sous le contrôle d'une bande de voyous au nom naïf et bigarré, qui ne voient pas votre intrusion d'un bon œil. Le but est donc de rallier la ligne d'arrivée le premier, quitte à employer la manière forte et ses lasers. Mais attention, n'oubliez pas que vous êtes à la télévison, s'agirait aussi de faire du 'dimat !





Pour ne pas voir baisser votre courbe d'audience, une seule solution, la tuerie ! Comme il se doit pour tout CD-Rom qui se respecte, MegaRace, le jeu, comporte de nombreuses séquences animées pré-calculées ou filmées qui interviennent entre les phases d'action. Dans l'un ou l'autre des cas, c'est une réussite totale, les scènes en images de synthèse sont de toute beauté et l'acteur choisi pour interpréter le présentateur de l'émission est hilarant (si l'on aime le style "j'en fais des tonnes et des tonnes"). On n'éprouve donc aucun regret à les retrouver identiques à ce qu'elles étaient sur PC.
En revanche, on pouvait s'attendre, eu égard aux capacités de la 3DO dans ce domaine, à de nettes améliorations pour ce qui est des courses elles-mêmes. Or, il n'en est rien, on ne voit toujours pas de différences avec l'original. Même l'asphalte des pistes ne comporte pas la moindre texture, ce n'est qu'un ruban uniformément noir ! C'est un peu léger, d'autant qu'il faut compter sur cette bécane avec des pointures comme Crash n' Burn ou Road Rash, qui lui sont supérieurs. Dans ce contexte, je vois difficilement comment MegaRace va parvenir à se hisser en tête des ventes de softs 3DO. Et pourtant, il reste un bon jeu !

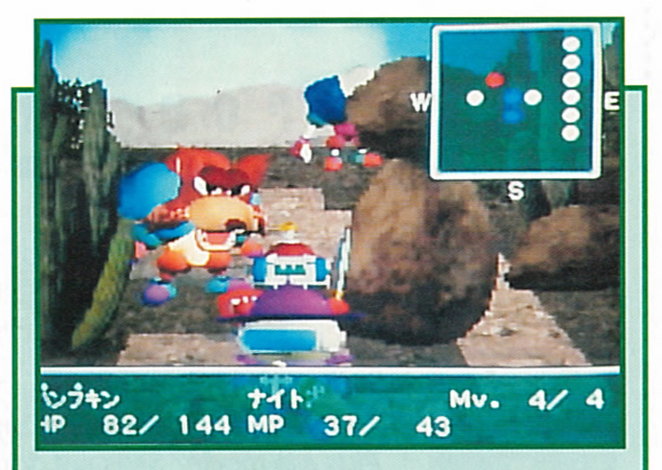
EDITEUR : Mindscape • TÉLÉPHONE : (16) 99.79.66.48 • NOTICE VO (sous-titres VF)

VU ET DISPO CHEZ JPF IMPORT

MegaRace est sympa, mais surclassé par ses concurrents direct sur 3DO.

TECHNIQUE 72 INTERET 75





Powers Kingdom

3DO

Un soft atypique

PINKY

Jusqu'à présent, on ne peut pas dire que les développeurs japonais nous aient particulièrement gâtés sur 3DO. Un flipper aussi beau qu'imprécis et deux trois bizarreries sans grand intérêt sont tout ce dont nous disposions jusqu'alors en provenance du pays du Soleil Levant. Mais voici que les choses semblent évoluer avec l'arrivée du Powers Kingdom de Panasonic.
Directement inspiré des étranges jeux de rôles japonais que l'on trouve à foison sur Super Nintendo (Ogre Battle, Shining Force...), Powers Kingdom va vous permettre d'incarner un chevalier en quête de trésors. À l'instar des deux softs que je viens de vous citer, chacun des personnages sous votre contrôle (jusqu'à 3) dispose d'un nombre de points d'action variable, répartis entre déplacements et attaques.
Toutefois, PK comporte une innovation de taille : tout est visualisé en 3D, et cela de fort belle manière, qui plus est. Tous les personnages du jeu sont eux aussi réalisés à l'aide d'outils de CAO. Pour combattre les monstres qui ne manqueront pas de tenter de vous barrer la route, vous pouvez utiliser la force ou la magie, mais hélas, il vous faudra pour cela naviguer au milieu d'une douzaine de menus en japonais ! Attention, je n'ai pas dit qu'il était impossible de s'y retrouver, on y parvient tout de même après de nombreuses tentatives. Mais à notre sens, une petite notice explicative en français informant sur le sens de chaque menu aurait été la bienvenue pour éviter de faire subir aux joueurs un tel chemin de croix. Dommage, car Powers Kingdom semblait sympathique.

EDITEUR : Panasonic • NOTICE:VO Japonaise !

VU ET DISPO CHEZ JPF IMPORT

Un jeu original, gâché par l'absence de traduction des idéogrammes à l'écran.



TECHNIQUE 82
INTERET 60





Iron Cross


PC

Croix de bois, croix de fer...



C'est la guerre, mais c'est beau !! Rappel historique.

–

Pas assez de missions. Graphisme des armées ridicule.

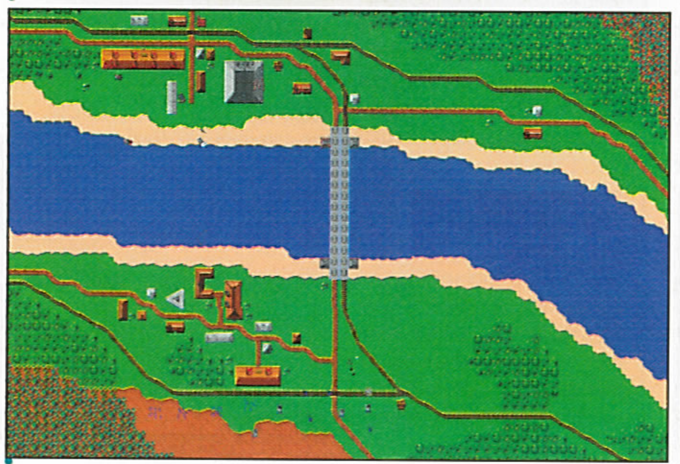


Cela faisait longtemps qu'un wargame n'était plus sorti. Plus à la mode? Sans nul doute, ce soft fera renaître le genre.

Léo de Urlevan

Ce soft commence par une leçon d'histoire. Une voix digitalisée, en anglais malheureusement, explique pendant trois minutes la pénétration de l'armée allemande pendant la seconde guerre mondiale. On nous parle surtout du "blitzkrig", la guerre éclair. Cette technique de combat permit à Hitler d'envahir les pays nécessaires à son espace vital en moins de temps qu'il ne faut à Jean-Marie Le Pen pour exposer ses idées sur l'immigration. C'est vous dire si ce fut rapide. Attention, ceci n'est pas un wargame ordinaire. Le graphisme est très travaillé. Les puristes du genre diront que c'est du superflu. Je leur rétorque que c'est du super VGA et que ça gâche rien. Et toc !





Le premier scénario se passe à Sword Beach. Vous pouvez incarner Allemands ou britanniques. Vous devez conquérir un point stratégique en trente minutes. À ce propos, tout est en temps réel, il faut impérativement surveiller toutes ses unités, auquel cas l'ennemi tente une brèche assassine. Le deuxième est beaucoup plus subtil et fait réellement comprendre pourquoi le débarquement du 6 juin 1944 fut si meurtrier. Si vous rassemblez trop vos troupes, l'ennemi n'aura pas de mal à faire converger ses canons et ce sera un désastre. En revanche, si vous les séparez trop, vous aurez beaucoup de mal à faire une avancée terrestre vitale pour gagner la partie. Une seule solution, un appui aérien qui, s'il est bien ajusté, éliminera quelques-unes de ses armes placées très stratégiquement sur des montagnes. En fait, vous le répèterez pas, mais il faut demander l'appui aérien et l'appui d'artillerie à chaque fois que vous le pouvez, le plus tôt possible. Vous économiserez ainsi vos précieuses petites armées.

Une durée de vie incertaine

Les scénarios sont très riches. Il ne vous suffira pas de faire le ménage sur la carte pour pouvoir gagner la partie ! Les enjeux sont beaucoup plus recherchés. Vous devrez défendre une ville ou en attaquer une autre. À ce propos, pour les fanas de démolition, ils seront servis, on a du mal à reconnaître une ville après un affrontement à coups de divisions blindées. Malheureusement, ne sont présentes dans le soft que douze batailles historiques. Cependant, il existe un mode "custom" où vous pouvez choisir une des douze cartes existantes et paramétrer tout ce qui est paramétrable. Devant un aussi beau jeu, tellement maniable, on aimerait voir un éditeur de terrains ou de missions plus





complexes que celui qui existe en mode "custom". Et aucun data-disk n'est prévu ! Amateurs du genre, souvenez-vous du "Perfect General" et de sa magnifique disquette de scénarios. De plus, un autre problème se pose : les graphismes des armées sont plus que symboliques. Autour, c'est sûr, c'est beau, mais cela n'y gagne pas vraiment en clarté ; l'infanterie ressemble à des brins de paille bleus ou rouges que l'on aurait disséminés çà et là avec l'aide du vent. Dommage !

GENRE : Plate-forme • EDITEUR : New World Computing • DISTRIBUTEUR : PPS (1) 43.59.47.47 • NOTICE : Anglais, 1 joueur, 386 (486 recommandé), 4 Mo, 10 Mo DD.

Ce n'est pas tous les jours que sort un wargame. Me risquerais-je en disant que c'est LE wargame de l'année ? Non, mais c'est tout simplement le meilleur depuis "Perfect general".

TECHNIQUE 65 INTERET 70

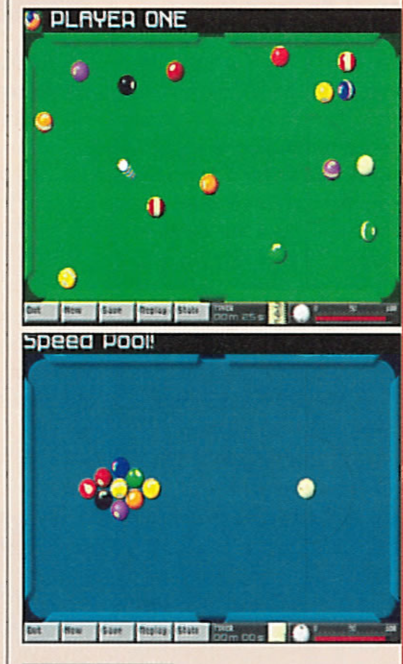
Arcade Pool

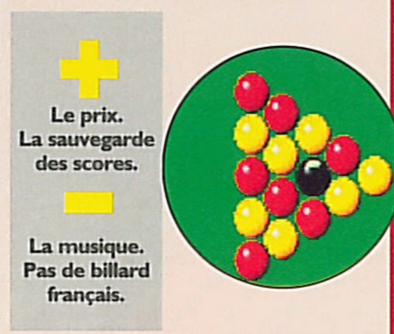
PC

Dix jeux en un !

Bien que ce jeu ne comporte pas toutes les formes de billards possibles, il est tout de même plus complet que ses prédécesseurs. Le billard est en vue de dessus. Le graphisme est très lisible, mais ce n'est pas là que réside l'intérêt principal de ce type de jeu. C'est sa jouabilité et sa précision qui sont les réels atouts. La prise en main s'avère un peu fastidieuse, mais une fois le maniement de la souris acquis, on se sent investi de la mission de battre les 32 joueurs. Ils ont tous leurs caractéristiques propres. Les premiers jouent réellement mal. En mode "tournoi", on les rencontre les uns après les autres. Mais si vous voulez vous confronter à un champion directement, vous le pouvez. Vos performances seront sauvegardées, ce qui est assez rare. L'autre intérêt de ce soft est qu'il y a dix billards différents. Bien sûr, les 32 joueurs ont leurs caractéristiques propres pour chaque type de jeu. On trouvera le billard anglais à 8 boules, l'américain à 8, 9 ou 15 boules, le speed pool (billard classique qui se joue rapidement), le survivor (8 joueurs). De plus, on trouve un mode "triche" qui permet de placer ses boules comme on le souhaite. Cela peut servir d'entraînement. Un autre point positif pour ce jeu : on peut activer une option permettant de connaître la trajectoire de la boule blanche avant le tir. On s'aperçoit mieux si – dans le cas où l'on veut juste frôler une boule de couleur – cette dernière sera touchée ou non. En revanche, cela devient vite le bazar si l'on n'a pas une idée précise du coup que l'on veut faire : un pixel à gauche ou à droite en trop, et la trajectoire varie du tout au tout. Mais le jeu d'origine est un peu comme ça ! Et puis, il est beaucoup plus intéressant de jouer de manière intuitive. Cela peut être une option intéressante pour les débutants. La maniabilité laisse légèrement à désirer, mais l'animation est parfaite et on trouvera un souci de réalisme impressionnant quant aux trajectoires des boules. Les sons qu'elles émettent quand elles s'entrechoquent sont d'assez bonne qualité, mais la musique est pourrave. Bien sûr, elle pourra être désactivée. On n'est pas passé loin de la catastrophe.

GENRE : Billard • EDITEUR : Team 17 • NOMBRE DE JOUEURS : De 1 à 8 • NOTICE : VF • PRIX : 150 F





Ce jeu est très agréable et d'un rapport qualité-prix très raisonnable (150 F). Il apportera à ses utilisateurs une chose qui manque un peu dans les jeux : de la détente.

TECHNIQUE 60 INTERET 70

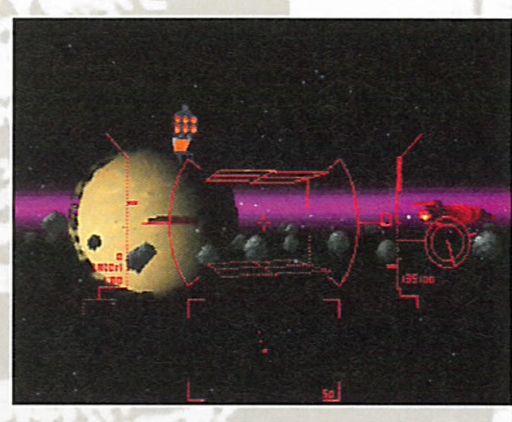
SELECTION COMPAQ

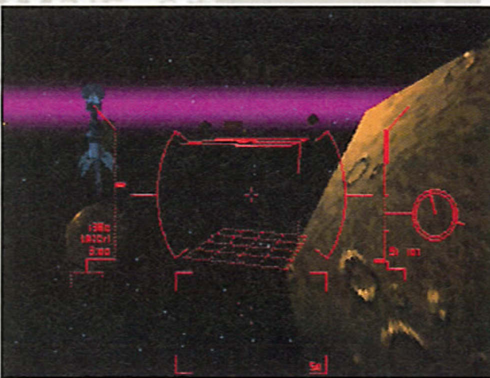
Inferno



Infernal !

Suite vitaminée de Epic, Inferno bénéficie du moteur 3D très rapide de TFX. Riche et très beau, Inferno dépasse le simple cadre de simulateur de combat spatial, pour nous offrir, en prime, une simulation de système planétaire. Très orienté arcade quand même !





IANSOLO

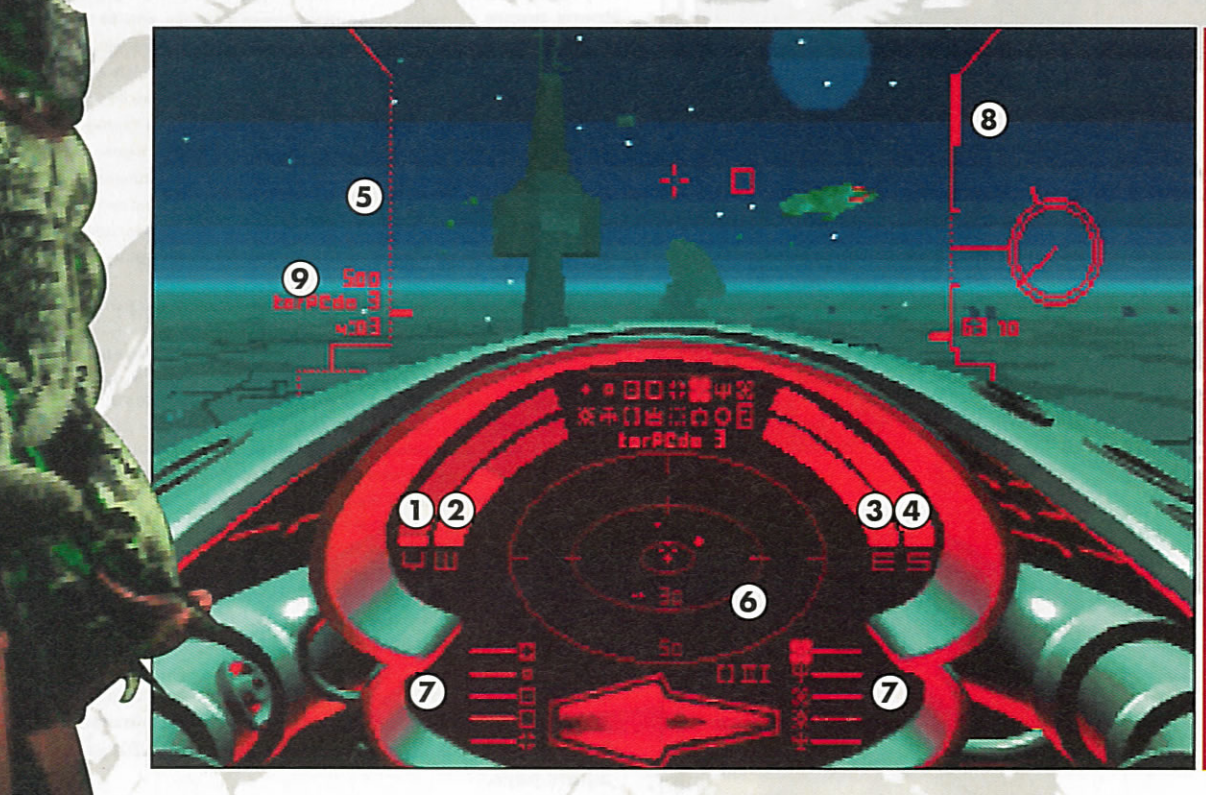


Dans le chapitre précédent de la saga Epic, nos ancêtres avaient déjà dû se colleter avec ces enfoirés de lézards : les infâmes Rexxons. Après une bataille mémorable, ils en étaient venus à bout, et, dans un sursaut final, ils avaient pu quitter leur planète natale qui explosait dans une gigantesque Supernova. Tremblez, pilotes de l'espace de tout poil ! Le cauchemar est de retour pour vous narguer dans votre nouveau monde. Vous en avez dans la culotte ? Vous battez les chasseurs de Rexxon en vitesse PURE ? Ou bien vous allez vous laisser piétiner par ces lézards visqueux ? Inferno est là pour relever le défi !

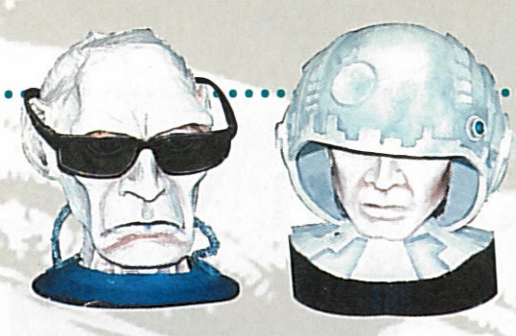
Des simulateurs de combat spatial, on en a vu passer quelques-uns ces derniers mois. Entre les Tie Fighter, Star Crusader et autre Wing Commander Armada, la race n'est pas près de s'éteindre. Vu la campagne médiatique qui a précédé Inferno, on se doutait bien qu'il se tramait quelque chose de pas banal chez les Anglais de Digital Image Design. Eh bien, à l'inverse de Star Crusader qui nous avait bien déçus le mois dernier, Inferno répond avec brio à notre attente. Il faut dire que DID n'en est pas à son coup d'essai. Grâce à TFX qui leur a permis de développer un moteur 3D performant, ils ont pu se concentrer ici sur la création d'un vaste univers de planètes et soigner les scènes intermédiaires.

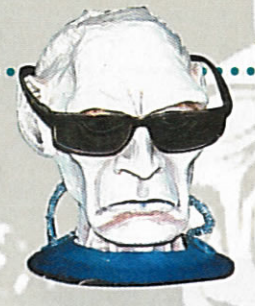
Des scènes intermédiaires évolutives

Parlons-en de l'enrobage du jeu ! Réalisées en images de synthèse, avec le prolifique 3DStudio, les scènes cinématiques bénéficient d'une innovation de DID : le déroulement évolutif. Sachant qu'Inferno comporte plus de 500 mis-



COCKPIT
1 Vitesse
2 Charge des armes énergétiques
3 Énergie
4 Bouclier
5 Altimètre
6 Radar
7 Réserves d'armes disponibles
8 Voyant de vitesse et d'accélération instantanée
9 Arme sélectionnée

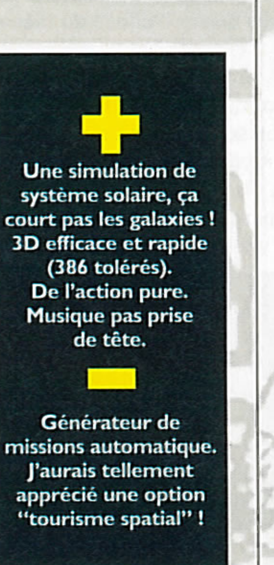






sions, il n'était pas question de stocker autant d'animations (à quelques Mégas l'animation, un CD-ROM entier n'aurait pas suffit). Alors ces petits malins de grands bretons ont eu la judicieuse idée de procéder comme au cinéma en se constituant une base de "rushs" : décollages de vaisseau, briefings de l'Empereur, conseils de guerre des immondes Rexxons... Tout ceci évidemment avec des variantes, des effets de contre-plongée, des gros plans sur le faciès des personnages... Et pendant le jeu, avant une mission, ces rushs sont montés chaque fois différemment avec les voix digitalisées et les textes correspondant au scénario. Du grand art ! À l'arrivée, on a l'impression de suivre un film et on découvre souvent une nouvelle séquence au détour de l'animation. Comme il ne fallait pas faire les choses à moitié, le rendu des images de synthèse est réussi et se marie bien avec le style graphique du reste du jeu. Les digits de voix sont en français de même que les textes qui s'affichent au fur et à mesure des dialogues. Mais, alors que les borborygmes des Rexxons simulent bien une diction extraterrestre, la voix du pilote incarné par le joueur m'a semblé au premier abord plutôt ringarde : "oui chef, on va les buter chef...", avec la conviction et le ton d'un Jean-Pierre Papin dans les "Guignols". Comme je suis plutôt bon public, je suppose que l'on patauge ici dans le second degré. Et même, après réflexion, on retrouve un petit air de ressemblance avec les Thunderbirds (vous vous souvenez, cette série délirante avec des marionnettes ?).

Or donc, les scènes intermédiaires servent à présenter les objectifs des missions et permettent aussi de connaître les agissements des Rexxons. En effet, suivant les résultats des combats menés, on pourra voir le big boss Rexxon féliciter ou gifler violemment son lieutenant préféré, le fidèle bio-clone Kreeg. Hilarant ! Une petite BD vient d'ailleurs enrichir la doc du jeu et on y fait connaissance avec les protagonistes de l'histoire.



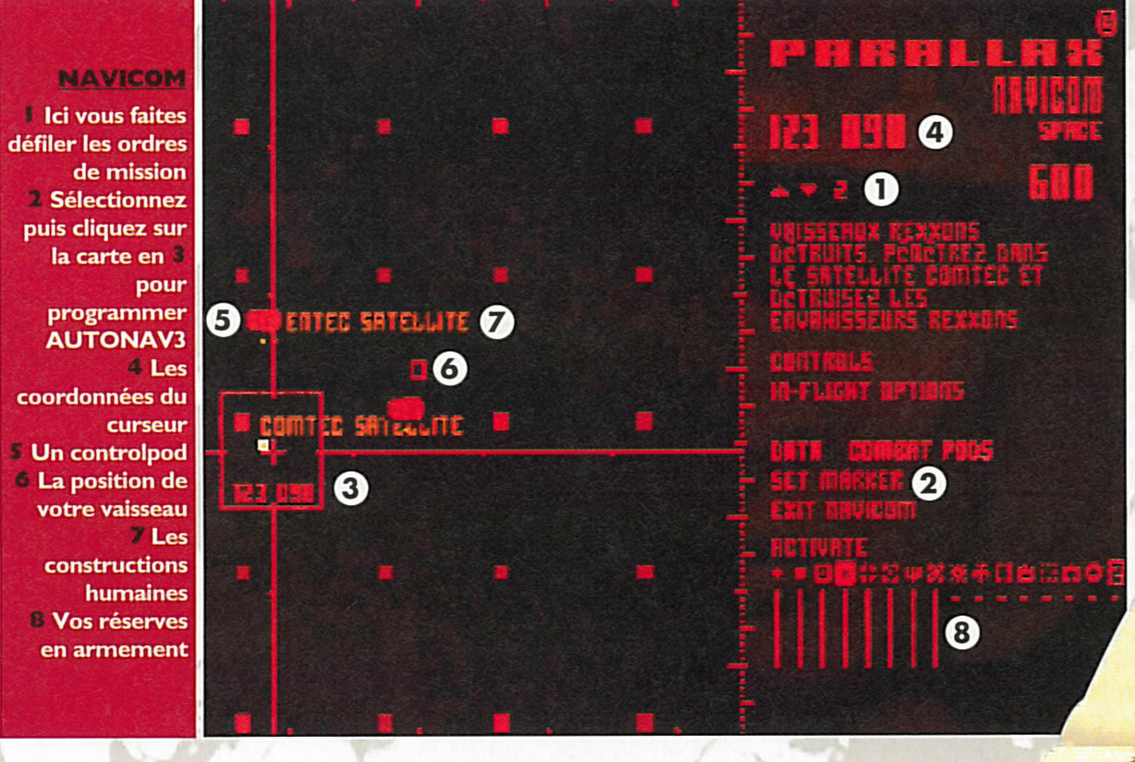
Un système solaire entier sur un CD !

Au début d'une partie, le joueur peut opter pour l'un des trois niveaux d'interactivité proposés : le Director's Cut, le mode "Evolutionnary" ou le mode "Arcade". Dans le premier choix, le résultat des combats détermine la progression du scénario et l'enchaînement des missions. Avec la seconde option, le joueur choisit, à la fin d'une mission, parmi plusieurs planètes, le théâtre des futurs affrontements. Enfin, en mode "Arcade", il a librement accès à tous les mondes d'Inferno. Ici encore, le système de scénario évolutif montre sa souplesse.

Renouant avec la grande tradition de Starglider2, Inferno ne se contente pas de vous faire vivre des combats dans l'espace, mais se déroule également à la surface de planètes. Autour de l'étoile Solar Nova, orbitent sept planètes, trois lunes et une ceinture d'astéroïdes. Chaque planète a des caractéristiques qui lui sont propres (atmosphère, géologie, climat, industries). Du coup, le graphisme des survols de planètes change : déserts, montagnes, glaces et même planète aquatique avec Hydra Verdi (NDLR : surnommée le "trou vert" ?). Chaque monde a une importance stratégique qui est fonction des constructions qu'il abrite : réseaux de défense, exploitations de minerais, centres de recherche technologique... Votre capacité à les défendre (en réussissant les missions assignées) va influencer le cours de la partie.

Un moteur 3D à la portée de tous les processeurs

Dans le mode "Director's Cut", le jeu démarre alors que vous êtes en orbite autour de Terra Nova. Vous sortez du satellite de défense pour roder le nouveau vaisseau de combat, fleuron de la technologie humaine. Dans Inferno, on ne pilote qu'un seul type de vaisseau. Dès le décollage, on est impressionné par la sensation de vitesse. La représentation est en 3D polygonale avec



NAVICOM
1 Ici vous faites défiler les ordres de mission
2 Sélectionnez puis cliquez sur la carte en 3 pour programmer AUTONAV3
4 Les coordonnées du curseur
5 Un controlpod
6 La position de votre vaisseau
7 Les constructions humaines
8 Vos réserves en armement

SUITE ▶

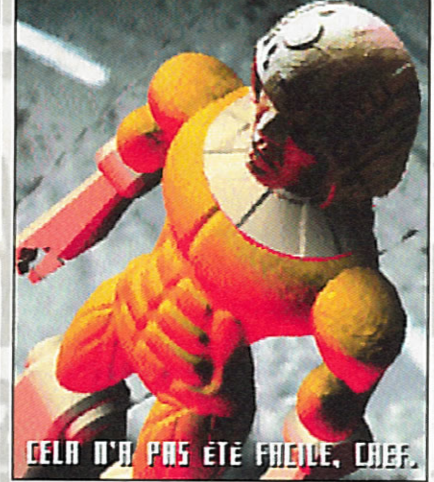
“oui chef, on va les

LE BRIEFING

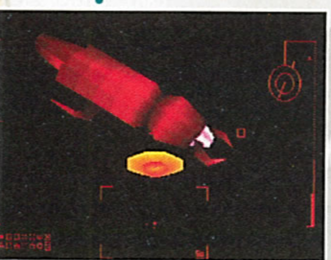

LES REXXONS ONT UN VIEUX COMPTE À RÉGLER.






CELA N'A PAS ÉTÉ FACILE, CHEF.






Les différentes vues disponibles

juste ce qu'il faut de textures pour ne pas nuire aux performances. Voilà un jeu qui ne nécessite pas un Pentium pour fonctionner correctement. Évidemment, plus votre PC est rapide, plus l'animation sera coulée, mais les possesseurs de 386 rapides pourront faire tourner Inferno de manière décente. Une barre violette dégradée symbolise le plan de l'écliptique et constitue un point de repère pratique à défaut d'être réaliste. Cette première mission est prétexte à voler dans un champ d'astéroïdes. Les astéroïdes sont réellement modélisés en 3D avec des textures de la mort : un des plus beaux décors du jeu. Vient ensuite un premier entraînement au combat. Les chasseurs cibles passent très très vite et il est rare de les voir de près (à la différence de Tie Fighter), ce qui est somme toute assez réaliste. Une fois les vaisseaux robots abattus, on peut réintégrer le satellite DEFCORP. La manœuvre de “docking” est somptueuse. Après avoir signalé son arrivée, la trajectoire optimale est matérialisée par une succession de portes, sorte de corridor virtuel dans l'espace. À la fin de l'approche, on doit rentrer dans un gros rectangle rouge qui symbolise le sas, et une petite animation intermédiaire vient s'intercaler, le programme procédant discrètement à un accès CD.

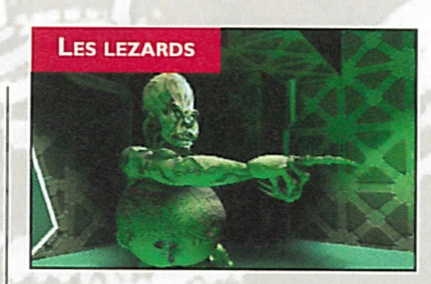
Eh bien, figurez-vous que l'on peut aussi se balader à l'intérieur des satellites et autres bases spatiales ! Ça rappelle ce bon vieux Interphase sur Atari. Des corridors de formes variées, défendus par des batteries lasers, conduisent des hangars vers les salles de contrôle abritant des ordinateurs, des réacteurs énergétiques ou des dépôts de munitions. Les plans sont très labyrinthesques et la configuration des lieux requiert un pilotage beaucoup plus fin qu'à l'extérieur. Dernier type de terrain de jeu : les planètes. À la différence de Starglider2, on ne peut passer d'une traite de l'espace à la surface d'une planète. Une fois arrivé à bonne distance d'un monde (uniquement quand le programme considère que vous avez accompli vos objectifs en orbite, c'est dommage !), retour de l'animation intermédiaire pendant l'accès CD. On reprend le contrôle du vaisseau dans la haute atmosphère. La descente permet de traverser la couche de nuages et c'est le choc en découvrant le paysage en dessous.



Une interface au poil !

Chaque planète a sa palette de couleurs et le programme gère le jour et la nuit. Un grand moment de bonheur : le lever du soleil sur Hydra Verdi. Cette planète est principalement recouverte d'eau et on peut plonger dans les océans pour admirer les fondations des centres d'exploitation maritimes (le vaisseau est limité à une certaine vitesse sous l'eau). Les paysages sont richement détaillés : montagnes polygonales, routes, bases diverses (dans lesquelles on pourra évidemment pénétrer). Tout paraît vivant, des lumières illuminent les bâtiments et les voies de circulation la nuit, et on s'amuse à suivre les transports et autres engins pour voir ce qu'ils vont faire. Sur Terra Nova, il y a même des dinosaures et autres ptérodactyles. Plus que l'aspect “combat spatial”, cette mise en abîme (de l'immensité de l'espace vers l'infiniment petit des défenses lasers dans les bases) constitue, à mon goût, la grande force d'Inferno. On se surprend à se balader en touriste dans cet univers synthétique, juste pour le plaisir des yeux. C'est que je vais arriver à vous endormir, moi, avec ces réflexions philosophiques ! Qu'on ne s'y trompe pas, dans Inferno, l'action pure a une place prépondérante. Si on vous a confié ce putain de chasseur en polymétal irisé avec ordinateur à plasma, c'est pas pour aller visiter les monuments de Protus Maxima en bermuda et short à fleurs ! “Chewbacca, tu vas me réparer vite fait cette hyperpropulsion, qu'on aille bouffer du lézard...” (ou quelque chose du même tonneau).

LES LEZARDS



Comme je l'écrivais plus haut, on dispose en tout et pour tout d'un seul type de vaisseau, mais les programmeurs n'ont pas lésiné sur les contrôles et options disponibles. Sur le cockpit (F1 pour passer en vue plein écran) s'affiche la vitesse, l'énergie et l'état de charge des armes énergétiques et du bouclier. En bas, on a l'état des réserves pour chacun des huit types d'armement possibles et pour les huit types de combat pod (armes, énergie, bouclier, turbo...). En vue tête haute, s'affiche, à gauche, la jauge d'altitude, et à droite, la vitesse et l'accélération instantanée. Le contrôle peut s'effectuer au joystick (Thrustmaster et Flightstick Pro acceptés) ce qui permet d'effectuer des tonneaux. Inferno est en outre parmi les premiers à supporter le casque d'immersion virtuelle VFX1 de Forte Technologies (je l'ai pas testé, vous n'en saurez pas plus et puis d'abord 6000 F, c'est trop cher !). Sans casque virtuel, F3 lance la vue cockpit avec suivi automatique de cible : terrible en combi-




...ET PLUS RIEN NE NOUS ARRÊTERA.

buter chef...”

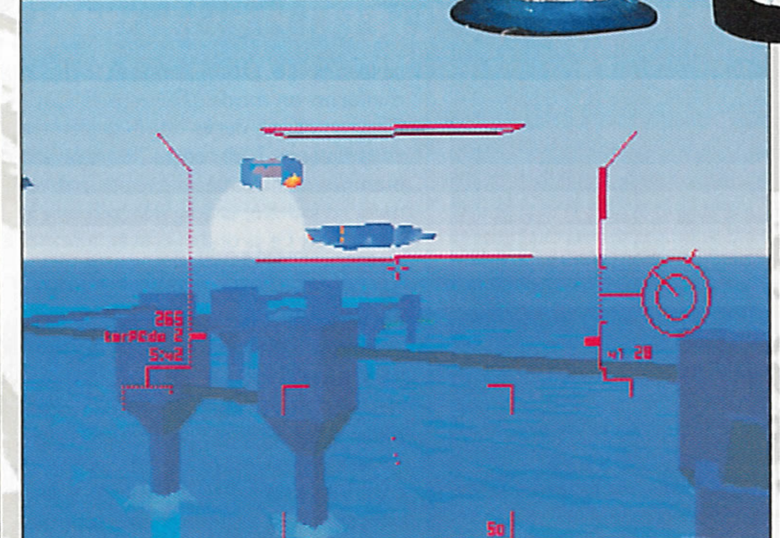
naison avec AUTONAV2, voir plus loin. Sinon, on peut jouer à la souris : la sensation est très agréable et le contrôle fort précis. Le bouton de gauche permet alors d'accélérer (une pression prolongée bascule directement entre les différentes vitesses utiles : manœuvre, combat, croisière), les deux boutons enfoncés de pair permettent de freiner et on tire avec la barre Espace. Une remarque au passage : Inferno trahit sa filiation avec TFX dans la mesure où le vaisseau se comporte comme un avion et se redresse sur l'aile. C'est acceptable sur les planètes et dans les bases, mais ce n'est plus valable dans l'espace où il n'y a pas de traînée et de gravité. Enfin... c'est de l'arcade, on n'est pas dans un simulateur de navette spatiale!

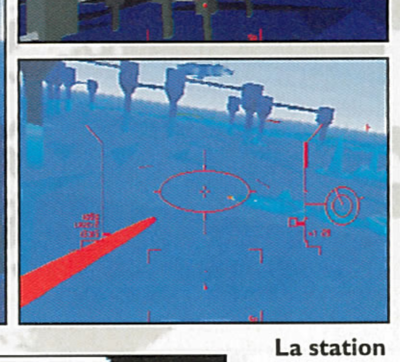
Des armes comme s'il en pleuvait

Côté armement, c'est Beyrouth. De loin, on utilise les torpilles auto-guidées à plasma (trois types avec des portées différentes), puis, une fois les missiles épuisés, on se rabat sur les lasers (trois différents aussi). Pour les gros bills, il y a aussi les missiles Cluster (à têtes multiples) et le Megadeth qui, comme son nom l'indique, a une fâcheuse tendance à rayer la jolie peinture des vaisseaux Rexxons. Cette énumération d'engins de guerre serait fastidieuse si elle ne donnait lieu à des effets graphiques, bruitages et systèmes de visée différents pour chaque joujou. Évidemment, tout cet arsenal est fourni en quantité limitée et il vous faudra trouver des "combat pods" (sortes de bonbons à trous géants) au travers desquels il faudra passer pour refaire le plein.

En fait, dans Inferno, les combats ne sont pas d'une grande facilité. Un minimum d'expérience est nécessaire pour arriver à accrocher, au laser et en manuel, les chasseurs des lézards goitreux. Et les choses se compliquent à l'intérieur des bases. Pour y pallier, DID a doté notre suppositoire de combat d'un système AUTONAV de pilotage assisté. AUTONAV1 permet l'appontage automatique (personnellement, je ne m'en sers pas) et AUTONAV2 est le mode de poursuite automatique pendant les combats. Malheureusement, lorsqu'on enclenche AUTONAV2, le jeu se résume à choisir un type d'armement et, "Pooouuuule !", c'est le tir au lézard d'argile. D'autant plus énervant que, à l'intérieur des stations spatiales, AUTONAV n'est plus disponible. Heureusement, le score qui vous est attribué lors des sauvegardes affiche une"note de style" qui tient compte du temps passé en mode de pilotage assisté : pas question de jouer les mariolles devant les copains.

Le troisième mode AUTONAV s'utilise de concert avec votre ordinateur de vol. Une pression sur la touche N fait apparaître le NAVICOM qui affiche une carte de l'espace, de la planète ou de l'intérieur des bases, selon votre localisation. Les messages de vos missions se retrouvent sur cet écran et on vous indique les coordonnées où vous devez vous rendre. Vous pouvez alors zoomer sur la carte et positionner un marqueur qui permettra le guidage automatique du vaisseau, une fois AUTONAV3 enclenché. Ce qui est un peu énervant, c'est que les ordres de mission arrivent au fur et à mesure de

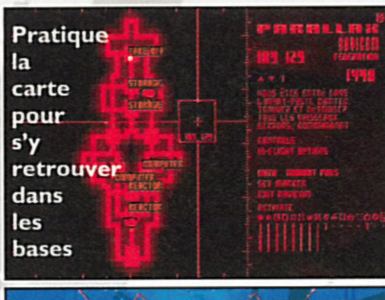




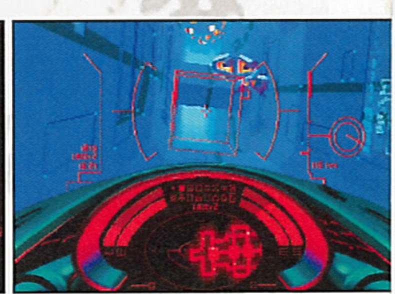
La station balnéaire d'Hydra Verdi : admirez les gerbes d'eau

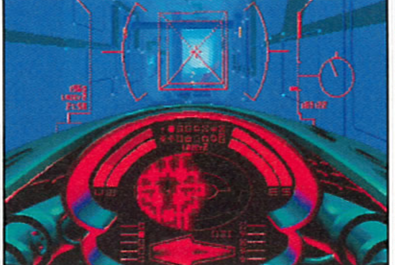


Passez dans le polo pour recharger les armes

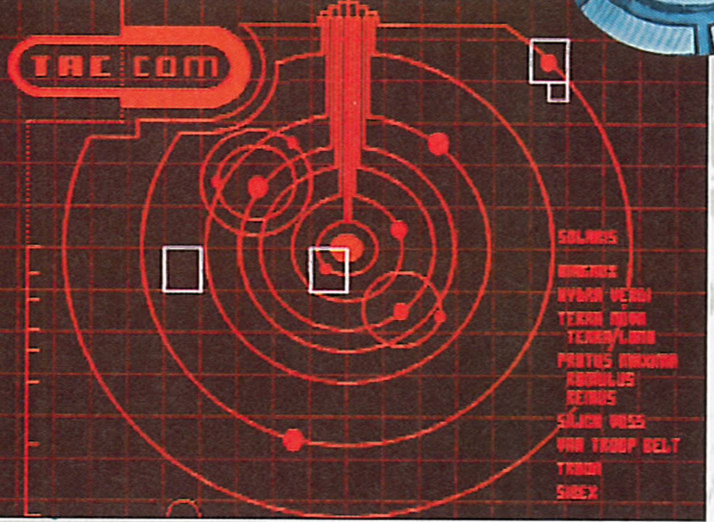


Pratique la carte pour s'y retrouver dans les bases









Un système solaire pour vous tout seul


La bobine des musicos d'Alien Sex Friend croqués par le graphiste de DID.

l'action et qu'on a un peu l'impression d'être mené par le bout du nez (remarquez, quand on parle comme Papin...).

Les missions se suivent et se ressemblent un peu

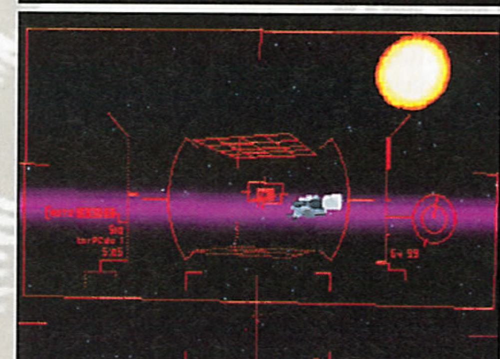
Les Anglais ont toujours été parmi les meilleurs musiciens du monde. Et la petite musique qui accompagne le jeu, ambiance "house music" pas prise de tête, ne faut pas à cette réputation. En outre, on peut choisir de faire jouer des morceaux CD du groupe Alien Sex Fiend. Là-dessus, je ne me prononcerai pas, puisque cette option ne fonctionnait pas sur la version testée. Sinon, côté bruitages, on a droit à une réalisation correcte, sans plus. Mais c'est qu'on deviendrait exigeant !

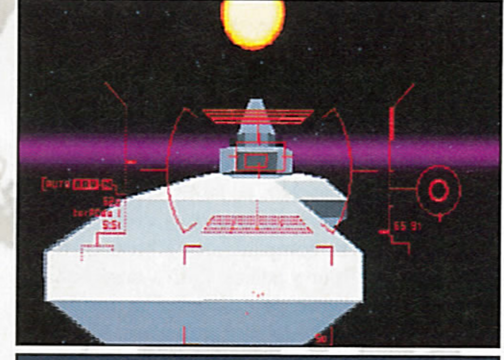
Il aura fallu trois semaines de jeu intensif et près de 80 missions pour que les testeurs de DID viennent à bout d'Inferno en mode "Director's Cut". Ça promet une durée de vie drôlement conséquente. Mais, entre nous, on sait bien que si l'intérêt n'est pas habilement renouvelé, un jeu finit rapidement par lasser. Le problème, avec Inferno, c'est que le générateur de missions est de type automatique : vous croyez quand même pas qu'ils allaient programmer 500 missions différentes ! Bon, on a quelques objectifs comme trouver des molécules Regen pour éviter de se vaporiser pendant les phases de téléportation (on a un capital de trois vies avant d'en arriver là), il faut constamment récupérer des "combat pods", et les décors sont variés. Cependant, les phases de combat privilégient l'arcade pure. Il n'y a pas la dimension tactique d'un Tie Fighter où il est impossible de venir à bout d'une mission sans trouver la stratégie adaptée. C'est un autre genre.

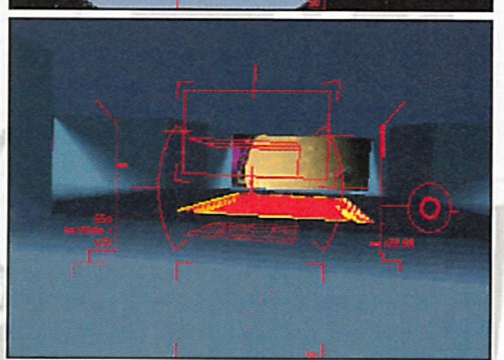
EDITEUR : Ocean • TELEPHONE : (1) 40.53.92.86. • • NOTICE : VF, 1 joueur, fonctionne sur 386 mais 486 recommandé, 4 Mo RAM.

La réalisation 3D est de premier plan. Les fans de combats spatiaux qui n'aiment pas se compliquer la vie avec des problèmes tactiques vont être comblés. En plus, quand je mets ma chemise tahitienne et mes tongues et que je pars en villégiature sur Silica Voss, je peux pas m'empêcher d'être émerveillé par cet univers 3D beau à tomber par terre...

TECHNIQUE 85 INTERET 80




Un grand moment d'Inferno : l'appontage





La vie courte et bien remplie d'un missile



Darkseed

CD 32

Graine de démon !

Tremblez, bonnes gens, votre CD32 est maintenant hanté par les immondes créatures sorties tout droit de l'imagination fertile d'HR Giger, grâce à Darkseed !

PINKY

+

Le scénario, fouillé et "adulte". L'atmosphère, résolument estampillée "Giger". Les bruitages, dialogues et musiques digitalisés.

–

L'animation soporifique. Le graphisme en 16 couleurs.

Depuis la sortie officielle de la CD32, tous les observateurs s'accordaient à dire qu'il ne s'agissait pas là d'une console comme les autres. Par son concepteur, Commodore, et son architecture très proche de celle de l'Amiga, la première machine 32bits à CDROM intégré devait bénéficier de tout l'environnement, de toute la dynamique de ce standard. Ce devait être la première console à logithèque orientée "micro".
Pourtant, de nombreux mois ont passé et la CD32 ne disposait toujours d'aucun jeu d'aventures hormis l'étrange Labyrinth of Time d'Electronic Arts. C'est donc avec grand plaisir que l'on voit arriver la première authentique aventure sur CD32, et non des moindres puisqu'il s'agit du hit de Cyberdreams, Darkseed. Vous y incarnez un auteur de science fiction originaire de San Francisco du nom de Mike Dawson. Lassé du stress des grandes villes, vous avez décidé d'aller écrire votre prochaine oeuvre à Grosrouvr..., pardon, à Woodland Hills, dans la lointaine banlieue de Los Angeles. Fort opportunément, un imposant manoir victorien est à vendre dans cette bourgade tranquille pour une bouchée de pain. Ça tombe bien, ça, pile-poil ! Sauf que justement, ça aurait dû vous sembler un peu louche. Les châteaux à dix balles en Californie, c'est assez difficile à dénicher ces temps-ci. Ou alors écrivez-moi, je suis preneur. Seulement voilà, archétype de l'artiste distrait, constamment dans la lune (Darkseed of The Moon ?), cette pensée ne vous a pas effleurée.
Évidemment, les ennuis commencent pour vous dès votre première nuit. Un épouvantable cauchemar vous hante, au sein duquel un monstre atroce vous fore la tête et y implante une petite graine. Comme papa et maman, mais dans le crâne, quoi. Ne riez pas, car c'est bien un embryon qu'on vient de vous loger dans la cervelle, un embryon alien ! Vous ne disposez que de quelques jours avant que ce dernier ne parvienne à maturité et ne prenne le contrôle de votre corps. Pire, vous allez découvrir que votre masure est également une frontière entre notre monde et le "Darkworld ", univers macabre peuplé de créatures cauchemardesques.Tous les décors et créatures qui composent le "monde de l'ombre "ont été réalisés par l'un des maîtres du dessin macabre, H.R Giger (qui est également un narrateur hors pair, le fameux "conteur Giger"), avant d'être digitalisés puis retravaillés. On retrouve donc dans Darkseed la patte de l'artiste suisse, auteur entre autres du "design" de l'Alien de Ridley Scott. Vous le voyez, on n'est pas très loin des scénarii de bon nombre de productions cinématographiques fantastiques, c'est dire si l'amateur d'épouvante a des chances d'être captivé par Darkseed.
Mais attention, il lui faudra pour cela ne pas être trop regardant sur le plan de la réalisation ! On ne peut en effet pas dire que Cyberdreams ait cherché pour Darkseed à exploiter le potentiel d'une machine comme la CD32, qui reste très compétitive, technologiquement parlant. C'est bien simple, l'éditeur américain s'est contenté de porter la version Amiga (testée dans



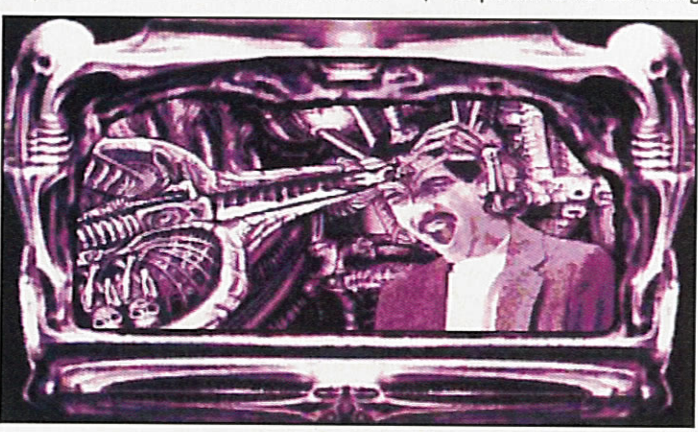
N'oubliez pas que l'univers de Darkseed a deux facettes. Côté face, tout est normal, mais côté pile...





Les rues de Woodland Hills sont étrangement calmes, comme si tous les habitants retenaient leur souffle dans l'attente de quelque chose. Ou de quelqu'un...





Là, vous venez d'arriver, l'Alien veut juste faire connaissance. Attendez un peu qu'il commence à se montrer affectueux !



Joystick 35, comme le temps passe) sur galette numérique en y ajoutant les sons de son homologue PC CDROM. Une maille à l'endroit, une maille à l'envers, et vas-y que je te tricote en deux coups de cuillères à pot un soft tout neuf !

Comment expliquer autrement la lenteur avec laquelle se meut Mike Dawson, l'aspect saccadé de ses mouvements ? En ce qui concerne le graphisme de Darkseed, le tableau est... un peu moins noir. Certes, la palette de couleurs est pauvre, très pauvre, à des années lumières des capacités de la CD32. Mais à l'arrivée, les tramages multiples offrent un rendu inégal, de "carrément-moche-gerbique-vomitoire" (il faut voir la tronche en gros plan de la bibliothécaire, que Mike décrit comme "une femme incroyablement belle"!) à "pas mal du tout". Seul l'aspect sonore sauve les meubles, avec des musiques de qualité CD, des bruitages de bonne facture, et surtout des dialogues digitalisés dans leur intégralité. Voilà donc un bon point à l'actif de Darkseed, mais cela fait hélas trop peu pour le sauver du naufrage technique. Cependant, il convient, vu la conjoncture actuelle, d'éviter de faire la fine bouche quant à l'approvisionnement en logiciels de la console de Commodore. Mieux vaut par conséquent se poser la question de savoir si Darkseed est un bon jeu "tout court" plutôt que de se demander s'il fait honneur à la plate-forme qui l'accueille. Le possesseur de CD32 amateur de jeux d'aventures ne dispose aujourd'hui que de deux alternatives : Labyrinth of Time, aussi beau que chiant, ou Darkseed, aussi poussif qu'intéressant. Mon choix est fait, je vous laisse au vôtre.

EDITEUR : Cyberdreams • Notice : VF • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft (1) 48 18 50 00

Darkseed est certes mal réalisé, mais la qualité de son scénario le rend captivant. Par les temps qui courent, c'est toujours bon à prendre !

TECHNIQUE 40 INTERET 80



- N'oubliez pas que les deux univers de Darkseed sont superposés l'un à l'autre. Chacune des actions que vous effectuerez d'un coté du miroir aura des répercussions de l'autre.
- Explorez bien votre nouvelle demeure. Ce genre de vieille batisse comporte bien souvent des passages secrets.
- Sauvegardez tres régulierement, car votre temps étant compté, vous ne pouvez vous permettre de fouiner tranquillement un peu partout. Des que vous aurez trouvé une action vous permettant de progresser dans l'histoire, rechargez votre sauvegarde, effectuez ladite action, puis sauvez à nouveau avant de poursuivre vos recherches.

Shadow Warriors

3DO

MKII fait des émules !

PINKY

De prime abord, il pourrait sembler que l'amateur d'hémoglobine a de quoi se réjouir ces derniers mois, s'il possède une 3DO. Le succès mondial remporté par Mortal Kombat a fait bien des envieux, et les capacités graphiques de la 3DO rendent aisée la réalisation d'un beat'em up à base de personnages filmés puis digitalisés. Après Way of the Warrior testé dans le numéro précédent, voici que nous parvient un deuxième clone sur 3DO du hit de Midway. Las, Shadow Warriors possède les mêmes qualités et les mêmes défauts que son prédécesseur. En clair, c'est très beau graphiquement parlant, les zooms avant et arrière de la caméra, selon que les combattants se rapprochent ou s'éloignent l'un de l'autre, sont bien réalisés. Bref, on ne peut pas vraiment dire que ces Warriors pêchent techniquement parlant. En revanche, ils présentent de sérieuses lacunes dans un domaine clé : la jouabilité. Les animations des personnages sont grotesques, les positions peu réalistes, et surtout les coups assénés peu précis. Résultat, on est là en présence d'un jeu magnifique, mais sans aucun intérêt.

EDITEUR : Tri • DISTRIBUTEUR : GENEDIS • 2 joueurs • Notice : VO

Si les éditeurs sur 3DO maîtrisent parfaitement le rotoscoping et la digitalisation, ils ont encore beaucoup à apprendre sur le plan de la jouabilité de leurs homologues sur consoles "classiques".

TECHNIQUE 72 INTERET 35





Superfrog

CD 32

Un jeu qui a du jarret !

PINKY

Les possesseurs de CD32 se désespéraient de voir arriver de bons softs pour leur bécane, voire des softs tout court ? Il n'y a pas de justice en ce bas monde ? Si, car voilà un travail pour... (est-ce un homme ?), pour... (est-ce un oiseau ?), pour... Yahaaaa ! Superfroooоog ! Et les Superfrogs, c'est une bath race, hein ! (NDLR : Grrrr ! Nouille ! tu ne seras pas palmé pour ce jeu de mot). Ça court partout à une vitesse phénoménale, ça fait des bonds à précipiter Bubka vers une retraite anticipée. Bien sûr, ce Superfrog-là ne présente aucune différence avec le méga-hit de Team17 sur Amiga d'il y a fort longtemps, mais on est surpris de constater à l'usage que le soft n'a pas pris la moindre ride, il s'agit toujours de l'un des plus fluides, rapides, jouables jeux de plates-formes jamais vus sur micro. Et la bonne nouvelle, c'est que ce dernier est prévu en Angleterre sur CD32 en catégorie "budget", c'est-à-dire qu'il ne vous faudra débourser, pour en faire l'acquisition, que la modique somme de 15 £, soit moins de 150 F ! À ce prix-là (j'ai bien dit "à ce prix-là", hein, gare aux importateurs trop gourmands !), plus aucune hésitation n'est permise, vous devez absolument courir acheter Superfrog sans délai !

Editeur : Team17 Tél : (1) 48.18.50.00• Notice : VF

L'un des meilleurs jeux de plates-formes de tous les temps à prix cassé, est-il vraiment utile de vous livrer une conclusion ?

TECHNIQUE 75 INTERET 90







Universe

CD32

Humour toujours !

Univers loufoque, humour omniprésent et roi tyrannique, Boris, le héros de Universe, fait son entrée sur CD32. Las, il s'agit une fois de plus d'une copie conforme de la version Amiga !

Pinky

\+ L'animation rotoscopée, presque digne d'un jeu d'arcade. L'interface, simplissime

\- Un graphisme bizarre. Pas de dialogues parlés ! Une copie conforme de la version Amiga.

Adolescent turbulent du nom de Boris, vous n'avez pu vous empêcher, lors de la dernière visite effectuée chez votre oncle, de tripatouiller les hétéroclites machines qui jonchent son laboratoire. Et paf, vous voilà projeté tout droit dans un monde mystérieux, gouverné par un despote sans pitié. Bien fait pour vous !
En ce qui concerne la réalisation de Universe, une nouvelle déception nous attend, car le soft est le jumeau de celui sorti il y a deux mois. Cela ne pose certes aucun problème sur le plan de l'animation, qui reste d'excellente qualité pour un jeu d'aventures.
En revanche, le graphisme souffre bien davantage de cette sous-exploitation. À l'époque de la version Amiga, mes commentaires sur l'esthétisme du soft avaient suscité de nombreuses controverses. En effet, si Core revendiquait officiellement 256 couleurs sur Amiga, l'ensemble paraissait tout de même en dessous de ce chiffre, mais surtout le choix des teintes exploitées semblait d'un goût douteux. Cette fois, il sera difficile de s'insurger, car la palette de la CD32 est naturellement de 256 couleurs, les afficher ne relève donc pas de l'exploit. Reste néanmoins ces nombreux tramages dont nous nous plaignions, mais il n'y a maintenant plus d'excuses à leur présence.
L'aspect sonore n'est pas non plus des plus transcendant, car si les musiques sont bien lues directement depuis le CD, on aurait aimé pouvoir entendre la voix de Boris et non la lire comme c'est le cas ici.
Enfin, l'introduction, composée d'une demi-douzaine de dessins tout au plus, n'a pas plus évolué que le reste par rapport à la version Amiga. On est donc bien en présence de six disquettes installées sur un CD, soit 4,8 Mo occupés sur 650 disponibles ! Dommage...

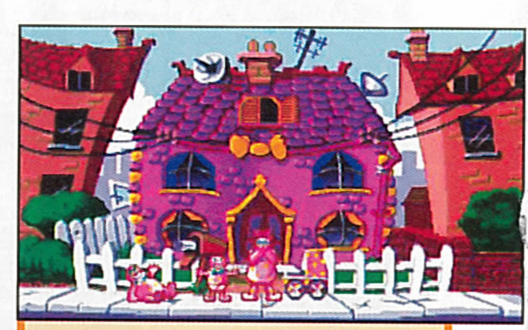
EDITEUR : Core Design • NOTICE : VF • TELEPHONE : (19) 44 - 332.297.797.





De meilleure qualité que Darkseed sur le plan de la réalisation, Universe se laisse en revanche distancer par le scénario de ce dernier. Selon que l'on privilégie l'emballage ou le cadeau lui-même, le choix sera différent.

TECHNIQUE 65 | INTERET 65



Mr Blobby

Amiga

Le flop du mois

Pinky

C'est tout simplement un voyage dans le temps auquel vous convie Millenium avec Mr Blobby. Hélas, pas dans le thème du jeu, il n'est nulle part question de machine à remonter le temps, mais bien dans la réalisation de ce jeu de plates-formes. Vous dirigez une espèce de Casimir rose qui va tenter de repeindre les décors par où il passe. Mais comme je vous le disais, le graphisme du jeu est digne des tous premiers jeux Amiga, et l'animation, sommaire, n'apporte rien de transcendant. Si c'est avec cela que l'on compte sortir l'Amiga de l'ornière...



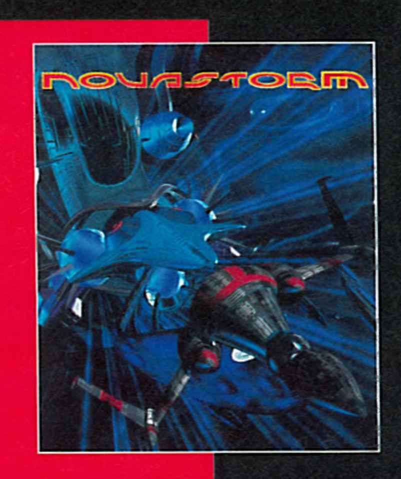
Un thème démodé, une réalisation antédiluvienne, Mr Blubby n'est pas franchement une réussite.

TECHNIQUE 20 | INTERET 30

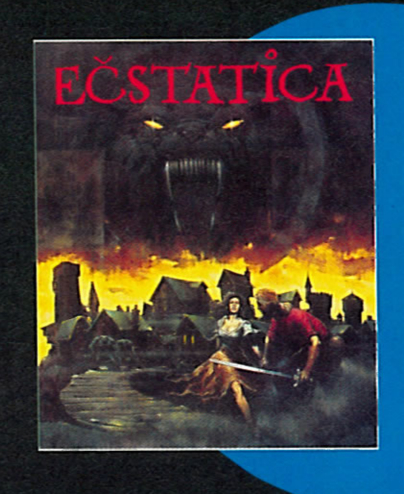
EDITEUR : Millenium • DISTRIBUÉ PAR : PPS • TELEPHONE : (1) 43.59.47.47.



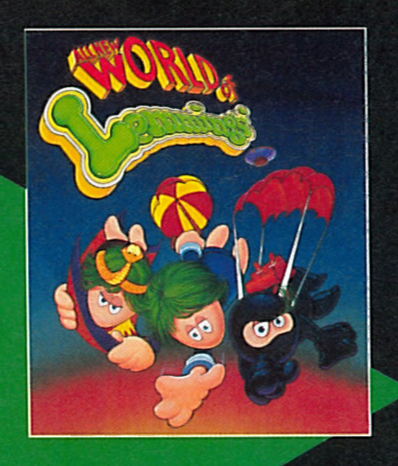
ESSAYEZ, ÇA N'A RIEN À VOIR !



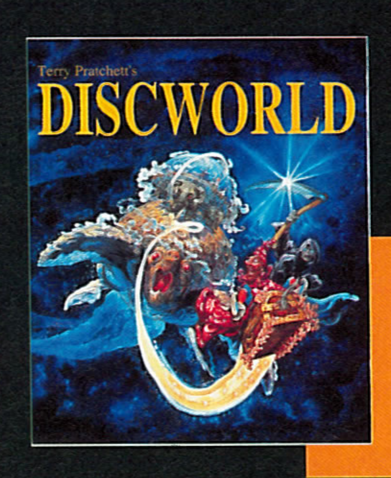
NOVASTORM
pour PC CD
Incroyable ! Un univers graphique en 3 D entièrement interactif avec plus de 200 scènes cinématiques. Si vous êtes plutôt du genre nerveux, n'y touchez surtout pas. C'est si rapide que vous risqueriez d'exploser votre électrocardiogramme !



ECSTATICA
pour PC CD
Le jeu le plus attendu de cette fin d'année. Ames sensibles s'abstenir ! Des graphismes splendides dans un monde où la réalité n'est en fait que fiction.



All New World of LEMMINGS
pour PC CD - PC - Amiga
Après plus de 2,5 millions de jeux vendus, 4 ans d'un succès inégalé la saga Lemmings continue ! Plus gros, plus forts, plus fous, sont-ils réellement atteints ou seulement complètement incontrôlables ?



DISCWORLD
pour PC CD - PC
D'après les Annales du DISQUE MONDE de Terry PRATCHETT éditées à plus de 7 millions d'exemplaires et traduites en 18 langues. Un jeu hilarant, des mondes complètement imaginaires et un gameplay génial !



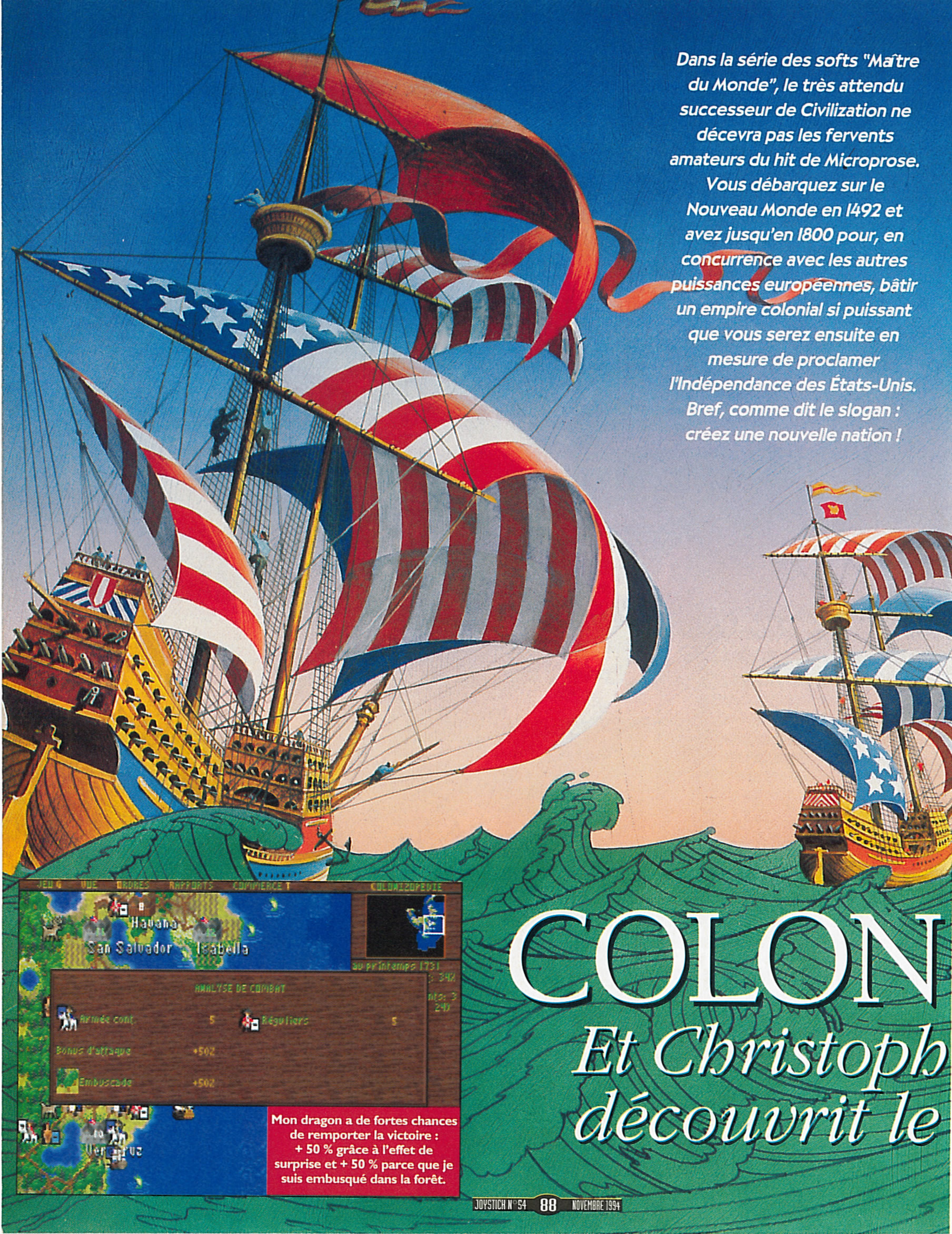
mais aussi Christmas LEMMINGS pour PC CD - PC - MAC - Amiga 500 et 1 200
ZONKED pour PC - Amiga

DISTRIBUTION EXCLUSIVE

loridim
DISTRIBUTION
INTERACTIV' MULTIMEDIA

23, rue Buffon
92500 RUEIL MALMAISON
Tél : 47 51 38 38 Fax : 47 51 38 36

BLB ARTOTEM 46 67 93 81



Mon dragon a de fortes chances de remporter la victoire : + 50 % grâce à l'effet de surprise et + 50 % parce que je suis embusqué dans la forêt.

Dans la série des softs "Maître du Monde", le très attendu successeur de Civilization ne décevra pas les fervents amateurs du hit de Microprose. Vous débarquez sur le Nouveau Monde en 1492 et avez jusqu'en 1800 pour, en concurrence avec les autres puissances européennes, bâtir un empire colonial si puissant que vous serez ensuite en mesure de proclamer l'Indépendance des États-Unis. Bref, comme dit le slogan : créez une nouvelle nation !

COLON

Et Christoph découvrit le

SÉLECTION COMPAQ

Colonization

PC DOS (VGA)

FRERE OLIVE

Depuis quelques temps, il régnait une drôle d'ambiance à la rédaction. Pinky avait arrêté de manger, Mic Dax se laissait pousser les cheveux, Lord Casque Noir restait mystérieusement silencieux, et Claude, au lieu de harceler les pauvres testeurs à grands coups de "alors, t'as bientôt fini ?", restait prostré dans son bureau. Que se passait-il donc ? Explication : le nouveau Sid Meier, Colonization, celui-là même dont on vous cause d'interview en preview, Colonization donc, allait enfin sortir, même si l'on n'osait pas y croire tout à fait. Et voilà que roulent les tambours et sonnent les trompettes : ça y est, il est arrivé !

Amérique nous voilà !

Pas de surprise au niveau du graphisme : c'est rigoureusement le même que celui de Civilization. À savoir, assez moyen. Idem pour l'animation, très rudimentaire. Les bruitages sont plutôt sommaires et la musique peu enthousiasmante. Le point fort du jeu est ailleurs : penchons-nous donc sur le scénario. Dans Colonization, vous êtes le vice-roi du Nouveau Monde. Commençons par le commencement. Vous êtes à bord d'un bateau entouré d'une carte entièrement bleue. Mais au fur et à mesure de vos déplacements, ô miracle, un nouveau continent (vous êtes même venu exprès pour le découvrir), se dévoile devant vos yeux éblouis. La première chose à faire est de bien choisir l'emplacement où vous allez fonder votre première colonie. Pour cela, examinez attentivement les cases terrain (si vous ne les reconnaissez pas, au début, la fenêtre de droite vous indique sur quelle case vous vous trouvez). Il y en a de douze types différents, de la prairie, idéale pour la culture du coton, aux forêts où vous trouvez le bois indispensable aux constructions, en passant par les montagnes riches en minerai... Le plus important est d'abord de s'assurer que les colons ne mourront pas de faim. Bâtissez donc sur une plaine, l'endroit le plus favorable à l'agriculture. En effet, la case centrale, celle précisément où vous situez la ville, produit en l'occurrence toute seule de la nourriture, sans qu'il soit besoin d'y affecter des colons. Bien sûr, vous pouvez toujours en acheter (de la mangeaille) à votre port d'attache, en y ren-

LE CONGRÈS CONTINENTAL

Au fur et à mesure de l'élection des membres du Congrès (comme Peter Stuyvesant ou Thomas Jefferson) qui sont vos pères fondateurs, vous bénéficiez de divers avantages. Exemple : une plus grande vitesse de déplacement pour vos bateaux, ou encore la faculté pour n'importe quel colon de se changer automatiquement en soldat en cas d'attaque, pour peu que le stock de mousquets soit suffisant.

+

Le fait de gérer entièrement tous les aspects du développement de votre colonie pour qu'elle puisse devenir une nation souveraine. La prise en considération de la réalité historique (on apprend plein de choses).

−

les graphismes ne sont pas à la hauteur de l'ensemble. Ce qui devrait s'arranger avec la version SVGA prévue pour bientôt. Les animations sont du genre sobre, si vous voyez ce que je veux dire.



Vos pièces militaires et leur position.



La population de vos colons, avec leurs différentes aptitudes.

IZATION

e Colomb hamburger !

La carte complète d'un Nouveau Monde.

Vous pouvez choisir d'évoluer dans la géographie réelle ou bien, comme ici, de générer un monde au hasard.

VRAI FAUX

Sid Meier n'a laissé à personne le soin de développer Colonization parce que (voir interview du n° 52) : "lorsque je tente d'expliquer à un développeur ce que je veux obtenir, le résultat final n'est jamais conforme à la vision que j'en avais". Faux : au générique, on peut lire : "Conception de Sid Meier, Brian Reynolds, Jeff Briggs et Douglas Kaufman - Programmation : Brian Reynolds". Alors Sid, on pipeaute ?

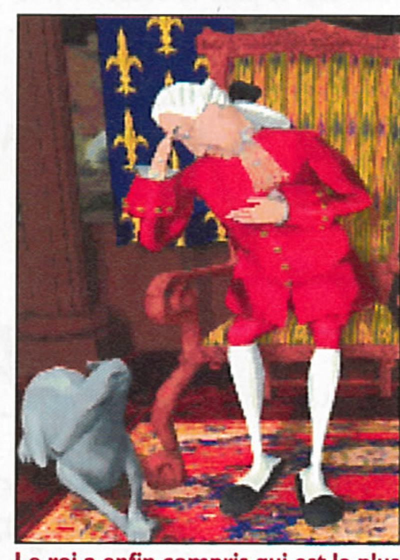
voyant votre bateau. Mais votre capital de départ filera bien vite si vous ne vendez pas des marchandises à la métropole. Le but est de vendre bien plus que d'acheter, pour utiliser vos bénéfices, et par exemple pour recruter de nouveaux colons. Car plus votre colonie est peuplée, plus rapidement elle prospère. En dehors du recrutement payant, vous avez la joie de célébrer une naissance de temps à autre, uniquement si vous disposez d'excédents de nourriture suffisants. Ces fameux colons sont de plusieurs catégories.

Pas de chômage pour les colons

Il en est de peu productifs : les criminels qu'on vous envoie pour vider les prisons d'Europe ou les domestiques. Ces derniers, ne disposant pas d'assez de brouzoufs pour payer leur voyage, sont liés par contrat à un propriétaire. Ils ne travaillent donc pas pour leur propre compte, voilà pourquoi ils ne sont pas très performants. Mentionnons aussi les Indiens convertis qui déboulent dans votre colonie si vous avez pris soin d'implanter dans leurs villages des missions jésuites. Eux non plus ne sont guère efficaces pour toutes



les tâches un tant soit peu techniques. Par contre, ils excellent dans les cultures, la fonction de trappeur, bref tout ce qu'ils avaient l'habitude de faire avant votre arrivée. Sur ce chapitre, ils peuvent même apprendre une qualification à l'une de vos ouailles que vous envoyez en stage chez eux. Les colons libres, pour leur part, sont polyvalents et leur rendement est déjà meilleur. Mais le top, ce sont les spécialistes. Du bûcheron au mineur en passant par le planteur de tabac ou le distillateur de rhum, si vous leur faites exercer le métier correspondant à leur compétence, vous verrez qu'ils vont vous booster vos résultats vite fait, pile poil. Hélas, il faut souvent payer leur formation à votre souverain, avant d'être assez avancé pour disposer d'un système d'enseignement local. Comment ? En construi-



Le roi a enfin compris qui est le plus fort : il ca-pi-tule...

VRAI
FAUX

Microprose n'a pas lésiné sur les frais en envoyant aux Etats-Unis un bataillon de traducteurs français. VRAI : C'est la solution qu'ils ont trouvée pour éviter les nombreux contresens qui émaillaient la traduction de Civilization. Ce qui n'empêche pas un curieux "oui, comme ça, droit" intimé à vos bateaux lorsque vous leur faites prendre le large, ou encore l'hilarante expression "Cloches de la Liberté". Comme quoi...



sant école, collège et même université. Ces bâtiments sont parmi les 28 différentes constructions dans lesquelles vous mettez vos colons au travail (et plus vite que ça, bande de feignasses !). Exemple : à partir du coton que vous cultivez, vous produisez de l'étoffe dans une maison de tisserand, puis une échoppe, jusqu'à une usine textile. Au nombre des chantiers possibles (et même obligatoires) figurent palissade, fort et forteresse, destinés à protéger votre petit "chez vous" d'incursions autant inopinées qu'inopportunes des indigènes ou des colons d'autres nationalités. Ça y est, nous sommes de plain-pied dans le domaine militaire.

Aux armes !

Il y a six grades de soldats, qu'ils acquièrent grâce à leurs victoires au front. Les plus puissants sont les vétérans dragons à cheval. Pour faire un soldat, il faut 50 mousquets. Pour un dragon, ajoutez 50 chevaux (vous pouvez en faire l'élevage). Dernière pièce militaire : l'unité d'artillerie, à produire soi-même ou à acheter à ce grippe-sou de roi. Notons que si la nature du terrain influence la vitesse des déplacements, elle joue aussi pour déterminer l'issue des batailles. J'allais oublier la marine de guerre et ses trois types de bateaux, en sus des trois autres purement civils. Avec son armée, on peut certes se défendre, mais aussi (voilà qui va vous plaire, brute sanguinaire que vous êtes) attaquer. Pour exterminer les Indiens, par exemple - pas gratuitement, c'est déjà assez cynique comme ça, mais pour s'emparer de leurs richesses - ou pour prendre une ville à un adversaire. Étendre son empire, c'est bien beau, mais ne perdons pas de vue le but ultime du

Les Indiens sont nos amis (*)

En 1492, quand Colomb débarque, le Nouveau Monde est peuplé de près de 100 millions d'individus. Cent ans plus tard, les maladies ayant fait leur œuvre, les Indiens ne sont plus que 20 millions, soit une perte de 80 %... L'histoire des Iroquois est exemplaire : ils se sont révoltés face à l'impérialisme des colons, si bien que ceux-ci ont été contraints de négocier. C'est à l'occasion de ces négociations que le commandant anglais, Lord Amherst, ordonna qu'on offre aux Indiens des couvertures venues d'un hôpital où l'on soignait la variole... L'épidémie qui s'ensuivit décima les villages et mit fin à la révolte. Les Iroquois étaient organisés en une Confédération de six peuples de la même famille, et Benjamin Franklin, plus tard, devait chanter les louanges de leur système politique. Certaines parties de la Constitution des Etats-Unis ont d'ailleurs été élaborées sur le modèle de la Confédération Iroquoise. Alors, qui étaient les barbares ? Signalons enfin que parmi les huit tribus indiennes que rencontre le joueur de Colonization figure celle des Arawaks, aussi appelés... Taïnhos (je vous jure que c'est vrai) !



Avant d'exterminer les Indiens, tirez parti de ce qu'ils peuvent vous apporter : dévoiler des pans entiers de la carte non encore explorés ou former vos colons à des spécialités telles que fermier ou pêcheur expert, planteur de canne à sucre...

Gestion d'une ville mode d'emploi

A La case centrale produit toute seule 5 tonnes de nourriture et 5 tonnes de fourrure par tour.

B Un pêcheur expert, à lui seul, produit ici 14 tonnes de poisson par tour.

C Un excédent de 7 tonnes de nourriture par tour.

D Économie de guerre oblige, c'est une unité d'artillerie (D_1) que fabrique le charpentier (D_2).

E 4 dragons (E_1) montent la garde. En cas de malheur, vous avez les chevaux (E_2) et les mousquets (E_3) pour les remplacer.

F Les "Fils de la Liberté" ont le vent en poupe.

G L'étable pour élever les chevaux.

H Grâce à la presse (H_1) et au trappeur reconverti en politicien, la mairie (H_2) produit 18 "Cloches de la Liberté"

I Le menuisier.

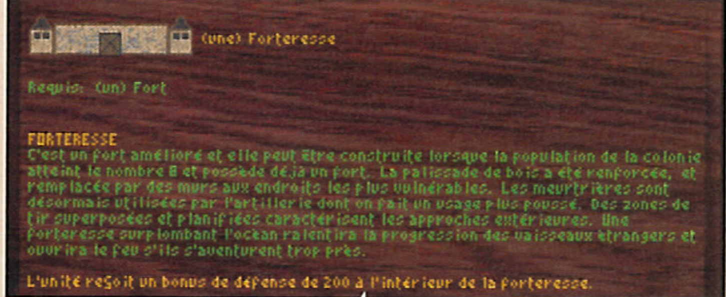
J Un Indien converti (J_1) alimente en tabac le fabricant de cigares(J_2).

*Sauf les indiens d'amazonie qui ne sont pas du tout les amis de Mic Dax.

Objectif : écraser les Indiens,

jeu : l'Indépendance (créez une nouvelle nation, que j'vous dis). Chacune de vos villes a son pourcentage d'affreux conservateurs, partisans de la couronne, et de petits gars qui en veulent, à savoir les "Fils de la Liberté" - ce n'est pas une envolée lyrique, ça s'appelle vraiment comme ça -. Évidemment, il faut faire pencher la balance du côté des indépendantistes. Construire une presse puis un journal et installer des politiciens à la mairie aura pour effet d'augmenter le nombre de "Cloches de la Liberté" et donc le nombre d'autonomistes. Le même système prévaut pour







Un soldat du roi.

Le corps d'armée du roi a repris Panama et Havana aux forces de la liberté (qui les avaient eux-mêmes prises aux Espagnols) : notez le drapeau bleu à la place du drapeau américain.

Un Indien à la solde du roi, le traître.

Un "Fils de la Liberté" en fâcheuse posture, face à deux soldats du roi en position fortifiée et à côté d'une ville ennemie.



(une) Palissade

PALISSADE
Une palissade est une barrière faite de pieux de bois acérés, avec des meurtrières et des abris pour les tireurs.

La construction d'une palissade autour d'une colonie représente un effort significatif de la communauté et indique qu'elle compte rester là pendant un moment. Vous pouvez commencer à construire une palissade quand la colonie est encore petite (population 3). Une fois la palissade terminée, la population de la colonie ne peut pas être volontairement réduite à moins de trois.

Une unité qui se bat derrière une palissade voit sa force de défense augmenter de 100.

minerais (avec Experts mineurs)
outils (avec Maîtres forgerons)
mousquets (avec Maîtres armuriers)

OUTILS
Les outils sont indispensables pour la réussite des colonies. Vous avez besoin d'outils pour créer des pionniers, et seuls les pionniers peuvent construire des routes, défricher des forêts, et labourer les champs. De plus, les outils sont nécessaires pour construire de nombreux bâtiments à l'intérieur de vos colonies. Enfin, les outils sont essentiels pour la production de mousquets les outils sont transformés en mousquets par les armuriers.

Vous pouvez acheter des outils en Europe, ou chez les forgerons qui transforment les minerais en outils.

La chaîne du minerai : le forgeron l'utilise pour produire des outils qui, eux-mêmes, complètent la construction de certains bâtiments et servent à l'armurier pour fabriquer des mousquets.

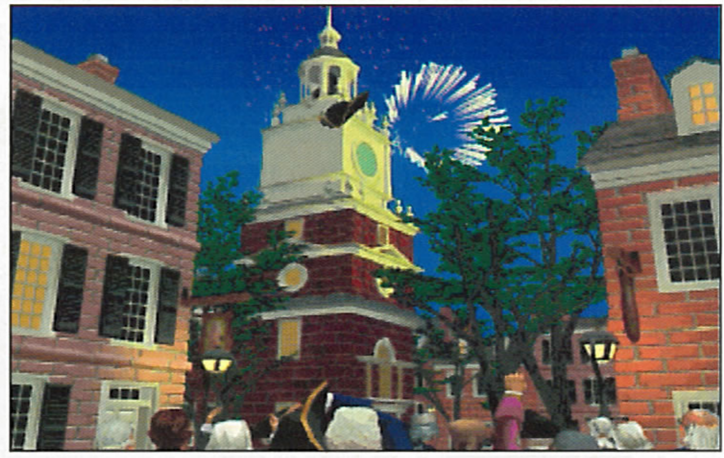
les autres Européens, puis le roi !

les croix générées par les églises et qui augmentent l'afflux de recrues gratuites. À partir de 50 % d'Indépendantistes, tous vos colons gagnent un bonus de productivité et c'est à partir de ce seuil que l'on peut proclamer l'Indépendance. Contrairement à la version qui avait fait l'objet dans notre numéro précédent d'une preview, il n'est plus obligatoire d'être la première puissance européenne à le faire. Simplement, on obtient ainsi un meilleur score. Mais proclamer l'Indépendance trop tôt est très dangereux. Dès le texte paraphé de votre main, qui de vice-royale devient ainsi présidentielle, ce rabat-joie de roi vous envoie illico presto un corps expéditionnaire pour mater votre noble révolte. Vous avez intérêt alors à ce que vos villes soient bien défendues, et c'est rien de le dire. Si vous atteignez suffisamment de "Cloches de la Liberté" (le ridicule de l'expression a dû échapper aux traducteurs), vous aurez la chance de recevoir le renfort d'une autre puissance européenne miraculeusement ralliée à votre bannière étoilée. Laissez-moi vous dire que cette aide ne sera pas de trop. Si vous parvenez à résister à l'armée royale, vous avez gagné. Mais ne vous réjouissez pas trop vite : il y a cinq niveaux de difficultés. De quoi passer des heures et des heures haletantes. Plutôt que leur avertissement complètement crétin à propos des épileptiques photosensibles (on rigole), ils feraient mieux de prévenir que ce jeu peut devenir une véritable drogue. J'en connais qui sont totalement junkies de Colonization. Genre ... moi ! Et vous ?

Editeur : Microprose • Distributeur : Ubi-Soft (1) 48.18.50.00 • Notice en Français • 7Config : 386SX (386 complet cadencé à 33 MHz ou plus recommandé)

Remarque :

Prévu sur PC CD-ROM et MAC



Le feu d'artifice de la fête de l'indépendance. Avant d'en arriver là...

Leçon d'Histoire Appliquée

Puisque Colonization vous propose d'incarner le vice-roi du Nouveau Monde lui-même, en vous plaçant dans les conditions les plus proches de la réalité, un rappel historique n'est pas inutile. Chacun sait que Christophe Colomb (vous savez, celui qui ressemble à Depardieu) pose le premier pied chrétien sur ce qu'il croit être l'Inde, en 1492 (NDLR : premier pied chrétien car les Vikings firent un tour en Amérique avec Érik le Rouge et il est admis que les Amérindiens arrivèrent à pied encore bien avant, en passant par le détroit de Bering alors gelé. Et avant eux encore les hommes du néolithique comme l'attestent les tombes de la "Civilisation de l'Ocre Rouge" identiques sur les sites de Quiberon et de l'Etat du Maine). Les premiers colons à s'installer sur le nouveau continent sont donc les Espagnols (Depardieu est d'origine espagnole ?), emmenés par Cortes, qui ont tôt fait d'assujettir les Aztèques du Mexique. C'est à cette occasion que les indigènes auraient fait, comme dit Bashung, cette déclaration à l'envahisseur : "tu m'as conquis, j't'adore"... L'Amérique du Sud étant désormais chasse gardée ibérique, c'est au nord que les autres puissances européennes s'implantent. Les Anglais établissent leur première véritable colonie en Virginie en 1607, tandis que les Français bâtissent leur premier fort à Québec l'année suivante, talonnés par les Hollandais qui jettent leur dévolu sur l'emplacement de l'actuelle New-York. Voilà les quatre forces en présence. Chacune entreprend la conquête du Nouveau Monde à sa manière, ce qui explique que vous n'êtes pas placé au départ dans les mêmes conditions suivant la nationalité que vous avez choisie. L'Angleterre, à l'époque, est la proie de persécutions religieuses (nos petites histoires de foulard, c'est de la gnognotte à côté), ce qui fait que les volontaires à l'exil sont pléthore. Aussi, si vous êtes Anglais (quelle drôle d'idée !), vous avez la chance de voir votre colonie alimentée en main-d'œuvre gratuite plus fréquemment que les autres. Le colon espagnol type, lui, est un jeune homme avide d'or et de conquête, pour qui le massacre des indigènes est une agréable distraction. Par conséquent, si vous incarnez les fiers - et ombrageux - Ibères (quelle idée étrange !), vous gagnez un bonus de 50 % lorsque vous attaquez les Indiens. Quant à l'autre pays du fromage, je veux parler de la Hollande, ses ressortissants sont avant tout des commerçants. Vous avez décidé d'être batave (quelle idée bizarre !) ? Vous démarrez le jeu avec un navire marchand. Enfin, le colon français est caractérisé par sa faculté à coopérer avec les indigènes. Si vous choisissez la France (un peu de patriotisme ne fait pas de mal), les tribus avoisinantes, sachant reconnaître talent, intelligence et beauté - tiens, ce serait un bon titre pour une série de TF1 - accourront vers vous les bras chargés de présents. Un mot sur la fin de l'histoire : en 1700, les Anglais ont absorbé la plupart des enclaves hollandaises, avant de reprendre à la France le Canada, ce sacrilège datant de 1763. Les colonies du nord de l'Amérique forment une alliance et supportent de moins en moins les impôts réclamés par l'Angleterre. Badaboum : en 1775 se produit la première bataille entre colons et Brittons (à Lexington, Massachussets), qui marque le début de la révolution américaine. Six ans plus tard, c'est l'humiliante reddition de Yorktown qui pousse les Anglais à négocier, pour enfin reconnaître les Etats-Unis en 1783. Mais voilà que Colonization vous donne l'occasion de réécrire l'histoire. On va pas se gêner !



- TROIS MATIERES PREMIERES INCONTOURNABLES : LA NOURRITURE, LE BOIS ET LE MINERAI. SANS ELLES, C'EST LA MORT DE VOTRE COLONIE. IL N'EST PAS ÉVIDENT DE DISPOSER À LA FOIS DE BOIS ET DE MINERAI DANS LA MEME VILLE. PRODUISEZ DU BOIS DANS CERTAINES, DU MINERAI DANS D'AUTRES ET CRÉEZ DES ROUTES COMMERCIALES QUI, AUTOMATIQUEMENT, APPROVISIONNERONT VOS VILLES EN CE QUI LEUR MANQUE.

ET SI ÇA PLANTE ?

Vous rencontrez une légion étrangère, et soudain patatras : le bug dans toute son horreur ? Pas de panique : allez sous le fichier MPS\COLONIZE, tapez Edit game.txt, cliquez dans le menu recherche et tapez hellomanly. Dans le paragraphe qui suit ce mot, placez le curseur en bout de ligne après le mot "continue", cliquez, appuyez sur Enter et faites une sauvegarde. Ensuite, vous pouvez relancer le jeu, ça roule. En cas d'erreur, ne vous affolez pas : la modif n'est prise en compte qu'après la sauvegarde. Si vous avez déjà sauvé, il ne vous reste plus qu'à réinstaller le jeu à partir des disquettes. Ils ont décidément tout prévu : ils sont forts, chez Microprose (là, je les charrie un peu...).

Si vous aimez Civilization, vous aimerez Colonization, jeu complet et complexe où l'on s'occupe autant d'économie que de diplomatie ou de stratégie militaire. D'où un intérêt et une durée de vie énormes.



Desert Strike

PC-CD

Trop difficile !

REMARQUE

Testé sur un 486SX25 Local Bus. Existe aussi en version disquette.



+

Le concept du jeu
La maniabilité de l'hélico
L'animation des petits sprites

-

La difficulté rend le jeu lassant
Le scrolling

Un scrolling moyen, une difficulté à la limite de l'impossible, un graphisme vieillot, on pouvait vraiment rêver mieux.

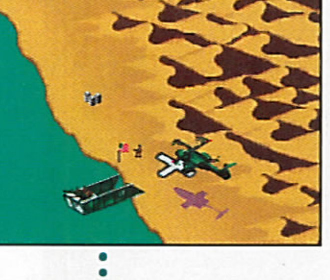
LORD CASQUE NOIR

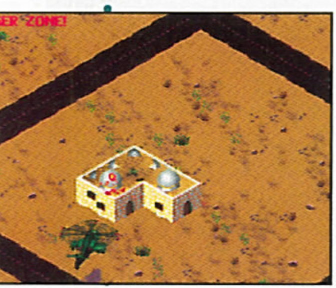
Vendredi 14 août 1991, un tyran vient d'envahir un quelconque pays du Moyen-Orient et les gentils ne sont pas très contents, voire pas contents du tout (les gentils c'est les Américains, O.K.?). Le président des gentils vous envoie donc buter les méchants et vous confie pour cela un hélicoptère parmi les plus puissants ainsi qu'un co-pilote de choc.

Dur, dur

Le combat s'annonce passionnant, mais l'extrême difficulté de la première mission trahit immédiatement l'aspect irréaliste du jeu. Depuis quand les arabes sont-ils plus forts que les gentils Américains venus sauver le monde et la démocratie ? Trève d'humour grinçant, c'est ici que se situe le cœur du problème : la difficulté. Le jeu est certes réputé pour cet état de fait, mais pour le coup, on se lasse rapidement de recommencer cinquante fois la même chose. Oui, je sais, vous allez dire que je ne suis qu'un gros nul et que si je savais maîtriser un peu mieux mes doigts, j'y parviendrais aisément. Laissez donc mes doigts tranquilles et concentrez-vous plutôt sur ce qui va suivre.
Pour parvenir à remplir votre mission de départ, vous allez devoir détruire des hangars, des aéronefs (au sol), buter une centrale nucléaire, tuer des miradors et délivrer des prisonniers. Le terrain relativement vaste comporte des caisses de munitions, des tonneaux de fuel et autres bonus qu'il vous faudra hélitreuiller. Enfin, vous pourrez effectuer quelques réparations de fortune en ralliant la mini-base installée sur la plage, et croyez-moi, vous allez en avoir besoin. Entre les lance-missiles, la DCA et l'ensemble des moyens que l'ennemi déploie face à vous, les dommages, ça n'est pas ce qui manque.
Comme vous pouvez le constater, tout ceci a l'air fort captivant, mais le scrolling irrégulier, le graphisme un peu grossier, les bruitages bizarres (genre bruit de bidon vide lorsque l'on percute une montagne !?!), et, au risque de me répéter, la trop grande difficulté finissent par devenir désagréables à la longue. C'est d'autant plus regrettable, que le maniement de l'hélico est un modèle du genre.
N.B. : La version CD comprend un niveau supplémentaire par rapport à la version disquette.

EDITEUR : Gremlin • TEL : (1) 58.68.10.10 • DISTRIBUÉ PAR : Virgin. • NOTICE : VF, 1 joueur, configuration minimum : 386 DX 40, dispo sur : Amiga, Megadrive, Super Nintendo, testé dans joy n°37.Sept.









Une bonne idée hélas moyennement réalisée.

TECHNIQUE 50 ■ INTERET 60

Top Gear 2

CD32

Un jeu rétrograde.



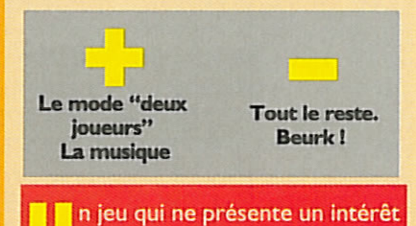
Dans le genre course de voitures, ce n'est pas ce que l'on ait vu de mieux sur Amiga. Top Gear 2 n'est qu'une vulgaire copie ratée de Lotus Turbo.

LORD CASQUE NOIR

Il ne faut pas chercher bien loin les origines de ce jeu. Adaptation de Lotus Turbo sur console, Top Gear 2 revient par un malheureux hasard sur CD32. Il est en tous points inférieur au titre dont il s'inspire. Il est lent, le graphisme moyen et la jouabilité médiocre. Seule l'excellente bande son et le mode "2 joueurs" sont à même de rattraper le coup. À oublier au plus vite.

EDITEUR : Gremlin Interactive • NOTICE : VF, 1 ou 2 joueurs, dispo sur console





+

Le mode "deux joueurs"
La musique

-

Tout le reste. Beurk !

Un jeu qui ne présente un intérêt que si l'on y joue à deux.

TECHNIQUE 30 ■ INTERET 50

Pinkie

Amiga

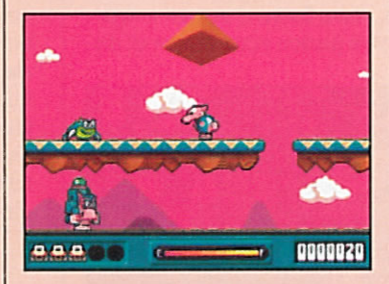
Et mes royalties ?

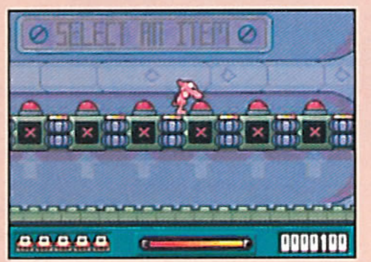
PINKY

Ah ben ça alors, ils sont gonflés chez Millenium ! Ils me pompent sans vergogne mon pseudonyme sans me verser le moindre brouzouf, puis changent deux lettres vite fait afin d'éviter que je ne les poursuive en justice. On remarque même quelques similitudes entre le personnage principal de ce jeu de plates-formes qu'est Pinkie et moi (j'ai effectivement un gros nez), c'est un vrai scandale !
Bon, trêve de divagations paranoïco-mégalomanes, voyons un peu qui est mon nouvel homonyme. Pinkie est un extraterrestre écolo qui veille à la survie des espèces partout dans la galaxie. Or, sur le système XCVF4248, les dinosaures sont en danger d'extinction totale, chassés sans merci afin de récupérer leurs crottes de nez, un carburant précieux pour les vaisseaux spatiaux. C'en est décidément trop pour notre ami rose, qui s'en va collecter tous les œufs rescapés des mastodontes afin de les mettre en lieu sûr.
Concrètement, il va donc vous falloir partir à bord de votre grand bi de l'espâââce et vous mettre en quête des précieux œufs en évitant les crabes, robots et autres créatures indéfinissables morvophiles. Entre chaque planète, vous pourrez faire escale dans un magasin intergalactique afin de fournir votre étrange véhicule à une roue en armes diverses.
Techniquement parlant, Pinkie, s'il ne révolutionnera pas le monde de l'Amiga, est tout de même honnêtement fait. Le graphisme, très inspiré de celui des dessins animés, est sympathique, avec en particulier des attitudes du héros qui prêtent parfois à sourire. L'animation est du même tonneau, c'est-à-dire qu'elle remplit sa fonction sans dommages, à l'aide d'un scrolling fluide et d'une réaction instantanée de votre personnage aux moindres sollicitations du joystick.









Ne cherchez pas cependant de zooms, rotations de sprites ou scrollings multidirectionnels parallaxes, il n'y en a pas. Pinkie n'est certes pas un chef-d'œuvre, mais plutôt un bon choix pour qui veut se détendre quelques heures sans trop se prendre la tête.

EDITEUR : Millenium • DISTRIBUTEUR : PPS • TÉLÉPHONE : (1) 43.59.47.47.

Ce n'est pas le soft du siècle, mais un sympathique petit jeu de plates-formes sans prétention.

TECHNIQUE 68 | INTERET 72

Darksun wake of the ravager



Drôle de jeu...



Il n'y a rien qui ressemble plus à un jeu de rôles qu'un autre jeu de rôles. Joy a testé pour vous son 150.000e jeu de rôles. Et comme d'habitude, on se laisse envoûter par un monde qui évolue dans la bécane.

LÉO DE URLEVAN





Voici le deuxième épisode de Darksun. Dans le premier, vous deviez vous libérer de votre condition d'esclave et tuer tous les vilains pas beaux qui se mettaient au travers de votre route. Cette suite (si on peut appeler cela une suite, car il n' y a aucun lien apparent entre les deux logiciels mis à part l'écran et les icônes qui n'ont pas changé en quoi que ce soit) est intéressante. Le graphisme est similaire, bien que l'étendue des terres dans ce deuxième volet soit beaucoup plus impressionnante. Les petites intrigues vous rapprochent de certains personnages ou vous en éloignent. Bien entendu, vous devez défendre la veuve et l'orphelin. L'action commence très rapidement dans la ville de Tyr. Vous vous baladez dans la rue, et une innocente qui a besoin d'aide vous propose de la suivre et se fait tuer sous vos yeux. Suivant le vieil adage : "faites votre justice vous-même et discutez après", très fréquent dans ces contrées, vous la vengez. Vous trouvez, sur le corps de la jeune fille, un parchemin qui relate un complot organisé par les templiers. En interrogeant les villageois, vous vous rendez compte du bien-fondé de cette missive. Certains y voient une occasion de faire du commerce. D'autres résistent : ils ont fondé une société secrète à laquelle vous vous joindrez rapidement. Bien entendu, le but unique de cette confrérie est d'éliminer les templiers qui ont un problème en ce moment. En effet, leur grand sorcier vient de mourir et leurs pouvoirs magiques sont considérablement affaiblis. C'est donc le moment d'en profiter.

Le début de toute l'histoire

Hurry! You must come with me to the Veiled Alliance! An evil has crept into Tyr which will destroy us all. I have seen it!
WHAT DO YOU SAY?
What did you see?
You've got the wrong person, lady!
Lead on! I'll help you destroy this evil!
I'm not going anywhere with you!



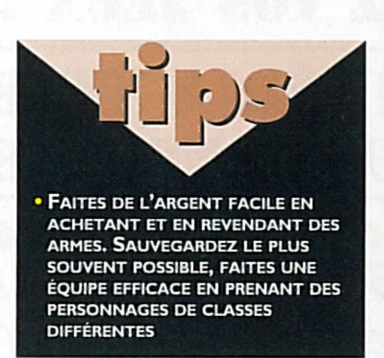
Les différents sorts possibles sont représentés par des icônes

Votre mission, si vous l'acceptez...

Mais il vous faudra remplir beaucoup d'autres missions, libérer les mineurs de l'esclavage (la grande mode du pays) ou aider le peuple de la forêt, et évidemment prendre le trésor. Vous dirigez un groupe de quatre personnages que vous aurez créés au préalable. Vous pouvez leur mettre les paramètres les plus forts. Un petit conseil : choisissez la classe des personnages, cliquez sur le dé jusqu'à obtenir un maximum de points de vie. Vous serez moins inquiété pour progresser rapidement dans le jeu en ne mourant pas à chaque coup d'épée adverse. Car les points de vie disparaissent très vite dans une bataille, surtout si l'ennemi est en surnombre. Si vous êtes trop faible, allez dans un hôtel ou un endroit paisible pour y passer un moment. Tous vos points de vie reviendront et vous pourrez affronter des dangers beaucoup plus intéressants. Côté réalisation, c'est plutôt mignon : vue aérienne plein écran avec



Choisissez votre personnage, sa race, sa classe...



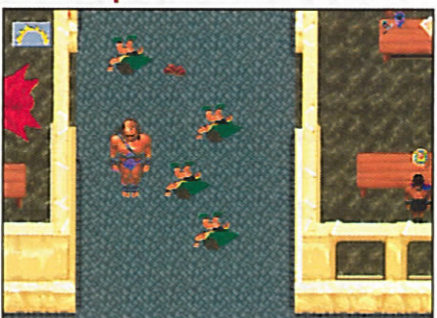
• Faites de l'argent facile en achetant et en revendant des armes. Sauvegardez le plus souvent possible, faites une équipe efficace en prenant des personnages de classes différentes



1 : Ces arbres creux sont en fait les habitations d'un peuple vivant en parfaite harmonie avec la nature.
2 : L'entrée de la mine d'argent.
3 : Entrée des souterrains.
4 : Libérez Magniolia, et son père vous remettra une récompense.
5 : Ce souterrain est infesté de serpents. Ne leur faites aucune confiance.
6 : Une des plantes venimeuses de Tyr.
7 : Vous pourrez vendre des objets ou en acheter d'autres avec ce groupe de personnages.
8 : Vous.
9 : Vous devrez remplir cette caisse de myrtilles pour faire plaisir aux habitants des arbres.



Avant et après la bataille











Vous êtes ici à l'entrée de la maison des peupliers. N'y allez qu'avec des joueurs très expérimentés.

de grandes étendues pleines de souterrains, de grottes, sans aucun de ces satanés labyrinthes qui donnent tant de maux de tête aux joueurs. Malheureusement, il faut quand même une grosse bécane parce que c'est assez saccadé (même sur un 50 MHz). Vous voilà prévenu. Malgré ce gros problème, c'est très agréable à jouer. Sauf si vous aimez la musique en jouant : en effet, il n' y en a que pendant les combats et c'est toujours la même chose. Tips : écoutez une cassette en jouant ! Et les bruitages se résument à des "AAArgh", des "umph", des "aouuuu". Tips : écoutez un CD en jouant !

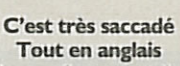
La tradition avant tout.

Comme dans tout jeu de rôles qui se respecte, que ce soit sur ordinateur ou avec un maître de jeu, le but est de faire progresser les personnages. SSI ne s'y est pas trompé. La gestion des personnages est on ne peut plus conviviale. Un personnage, des icônes autour où l'on place les diverses armures, et un inventaire de douze objets par personnage. Pas de surprises pour les fanas de jeux de rôles. En revanche, pour les néophytes, c'est un peu plus compliqué car la documentation ne fait que 80 petites pages qui n'abordent pas du tout les caractéristiques des armes et des armures. Comment savoir si on n'achète pas n'importe quoi, quand on va chez un marchand ? (NDLR : en lisant Joystick, par exemple ?). Évidemment, il n'est pas possible de mettre toutes les règles AD&D dans une boîte de logiciels informatiques, mais un petit fichier texte parlant de ça ne serait pas superflu. Pour la prochaine fois peut-être ? La grande quête de ce jeu est bien évidemment de chasser le démon, en l'occurrence un dragon mystérieux à la tête du pays. Pas très original, hein! Toujours la même quête dans ces jeux qui se passent à une époque médiévale : remettre le roi sur son trône, bouter les esprits malfaisants hors de ce dernier et à l'occasion libérer la princesse qui se mariera avec et fera de jolis enfants nobles, intelligents, polis avec leurs parents, etc. À quand un jeu où le but sera de tuer la princesse, qui se mariera avec un homme-lézard, et de faire guillotiner le roi ?
Comme tous les jeux de SSI, celui-ci est basé sur les règles avancées de Dongeons et Dragons. La magie y est très bien représentée, car on trouve près d'une centaine de sorts. Les monstres, a contrario, semblent avoir été légèrement oubliés, et c'est assez frustrant dans un jeu de rôles. Il n'y a rien de plus lassant que de s'acharner toujours sur les mêmes ennemis. Mais ce défaut est compensé par la richesse des petites missions à accomplir et des endroits à explorer.

GENRE : Jeu de rôles • EDITEUR : SSI 16 (1) 43.59.47.47 • Nbre DE JOUEURS : 1 • CONFIG : 486 à 50 MHz recommandé • NOTICE : Anglais REMARQUE : Egalement disponible sur PC CD-Rom



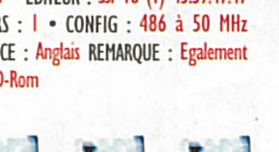
Grandeur du jeu
Variété des sorts
De beaux grands sprites

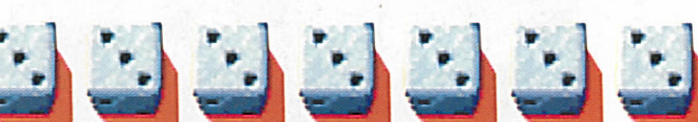


C'est très saccadé
Tout en anglais
La musique est très répétitive

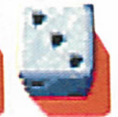
Une belle réalisation, qui devrait faire passer des heures de jeu aux fanas du genre. Classique, mais efficace. Pffu ! content d'avoir terminé ce test. Je vais pouvoir retourner y jouer !









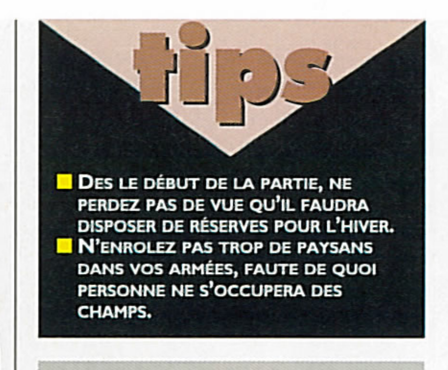


Lords of the Realms

PC

La course au pouvoir.

Le très versatile Impressions est de retour avec un jeu, cette fois-ci, très bien réalisé. Mélange de Castles et autres simulations économiques historiques, l'ensemble est saupoudré d'un peu de Settlers pour faire bonne mesure.



tips

- Dès le début de la partie, ne perdez pas de vue qu'il faudra disposer de réserves pour l'hiver.
- N'enrolez pas trop de paysans dans vos armées, faute de quoi personne ne s'occupera des champs.

+	−
Le mode "Modem" Le jeu à six Le nombre d'options.	Les icônes, peu claires. La musique, simplette. Les conseillers, peu avisés.



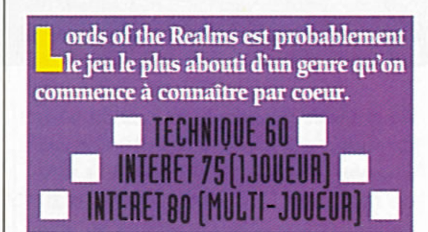
REMARQUE

Il serait temps que les éditeurs s'aperçoivent qu'il existe d'autres périodes historiques que le moyen-âge anglais qui puissent faire l'objet d'une simulation (quelques idées: les Perses, Babylone, le Japon et la Chine Impériale, les Mayas, etc.).

MOULINEX DE KERLAN

Nous sommes au XIIIe siècle, et la couronne d'Angleterre est sans héritiers. Oui, je sais, ça commence comme Castles. Soyez rassuré, ça continue de même, à savoir que le jeu est passionnant. Tant pis pour les répétitions, nous sommes donc en présence d'un jeu de stratégie et de conquête. Différence avec l'ancêtre – qui laissait la part belle à la construction d'ouvrages fortifiés – Lords of the Realms met surtout l'accent sur la gestion du royaume et en particulier celle des ressources alimentaires, même si le but final reste le même. Ce jeu qui se déroule par tours permet de disputer une partie jusqu'à six participants, et c'est surtout dans ce cas de figure qu'il est le plus intéressant. Cela dit, même en mode "un joueur" contre l'ordinateur, il y a de quoi faire en raison de la gestion des cultures, assez précise. Lords of the Bidules offre en effet au joueur épris de réalisme, la possibilité de s'essayer aux joies de la culture par rotation. Il est vrai qu'un jeu moyenageux, qui n'aurait pas tenu compte des jachères, se serait passé d'une telle particularité. Pour le reste, l'élevage de bovins et d'ovins (moutons) est pareillement envisageable. Bien entendu, le jeu consiste surtout à voir son territoire augmenter, et pour cela, il faut, dans l'ordre, disposer d'assez de ressources, d'habitants, de matériel, d'armes, d'armées et de châteaux. Il est possible de passer des alliances avec d'autres joueurs (y compris en mode contre l'ordinateur). On peut regretter que d'autres aspects de la vie de l'époque ne soient pas aussi finement gérés que la nourriture, comme par exemple la construction d'ouvrages fortifiés, qui se fait en automatique pour peu que l'on dispose d'assez de ressources. Mais à n'en pas douter, si vous avez apprécié Castles, vous n'en aimerez que plus ce jeu. En ce qui concerne le graphisme, voyez par vous-même, c'est en 256 couleurs et très mignon. Quant au son, il est peut-être un peu trop discret, mais rien de rédhibitoire.

EDITEUR : IMPRESSIONS • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft (1) 48.18.50.00 • NOTICE : VO, 6 joueurs, 486 SX 33, dispo sur PC, prévu sur CD.

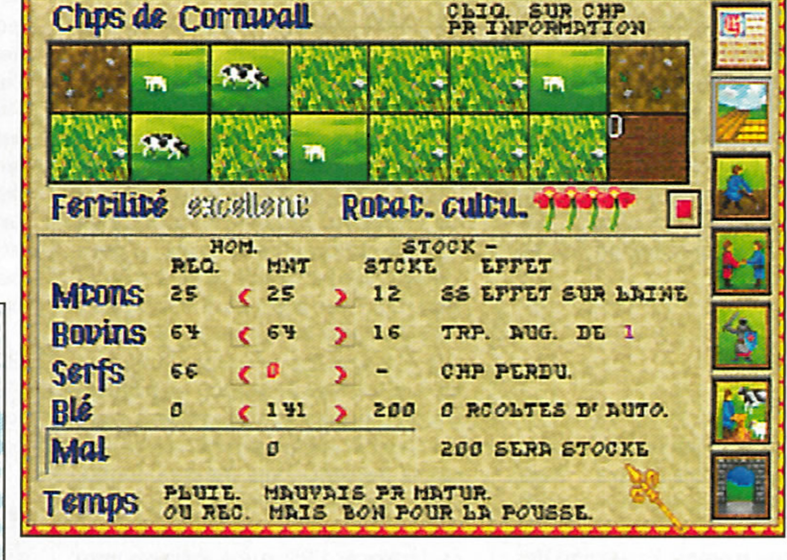


Lords of the Realms est probablement le jeu le plus abouti d'un genre qu'on commence à connaître par coeur.

TECHNIQUE 60
INTERET 75 (1 JOUEUR)
INTERET 80 (MULTI-JOUEUR)



Un système de configuration permet d'afficher plus ou moins d'informations sur la carte de l'Angleterre.



C'est sur cette carte que l'on détermine l'occupation des sols : vaches, moutons, céréales, friche.

Ma côte de popularité est en hausse. Pourvou que ça doure.

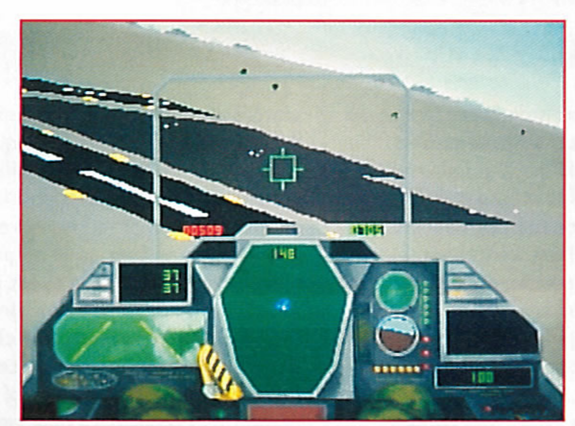
VR STALKER

3DO

Pour son premier jeu sur 3DO, Morpheus Interactive nous propose de pratiquer abondamment le duel aérien. VR Stalker est le premier soft de ce genre sur 3DO, à mi-chemin entre la simulation et le shoot'em up.

Simulateur ou jeu d'arcade ?

PINKY







VR Stalker vous expédie dans un futur proche, aux États-Unis. Un réseau de terroristes puissamment équipés projette de prendre le pouvoir et menace de mettre le pays à feu et à sang si le gouvernement n'obtempère pas à ses injonctions. C'est bien évidemment à ce moment précis que vous sortez de l'ombre. En tant que meilleur pilote de l'US Air Force, c'est vers vous que l'armée se tourne, à bout d'arguments, pour vous ordonner d'éradiquer les terroristes.
Heureusement pour vous, on ne vous demande toutefois pas de prendre d'assaut une forteresse au lance-pierres, vous ne partirez donc pas sans biscuits pour vos missions. Votre arsenal complet se compose de six avions de chasse aux caractéristiques variables, qui sont respectivement un F14 , unF16, un F117 et F119, un A10 et enfin un appareil expérimental ultra rapide inventé de toutes pièces pour l'occasion, le X-2. Largement de quoi vous faire respecter ! Les missions qui vous sont assignées varient, elles aussi, de la destruction de silo au nettoyage d'une zone aérienne. Détail important de VR Stalker, selon le type de cible que vous allez devoir attaquer prioritairement, vous allez sélectionner. Par exemple, s'il s'agit de raid sur un objectif terrestre statique, le F119 est tout indiqué, tandis que l'A10 convient mieux à la chasse aux chars d'assaut ou le F16 aux purs combats aériens. La force d'un combattant ne réside parfois pas dans ses seuls muscles !
Le joueur de VR Stalker ne peut manquer de se rappeler des logiciels tels qu'F19 Interceptor ou F29 Retaliator dès la première partie. En effet, à l'instar de cette frange des simulateurs de vol sur micro, VR Stalker ménage la chèvre et le chou, c'est-à-dire qu'il est un compromis entre de "vrais" simulateurs comme TFX ou F15 Strike Eagle III et un "bête" shoot'em up du genre de Shock Wave. Mais hélas, s'il nous remet en mémoire ces anciens softs (F19 et F29) de par son style, il nous rappelle aussi par sa réalisation ! Autrement dit, VR Stalker est assez loin d'exploiter la 3DO à la mesure de ses possibilités, et présente des graphismes et une animation similaires à ce que l'on trouve sur Amiga, par exemple. C'est principalement aux décors du jeu, d'une pauvreté extrême, que s'adresse ce reproche.

DISTRIBUTEUR: Mindscape • EDITEUR: Morpheus Interactive/American Laser Games • Notice V.O •

VU ET DISPO CHEZ JPF IMPORT



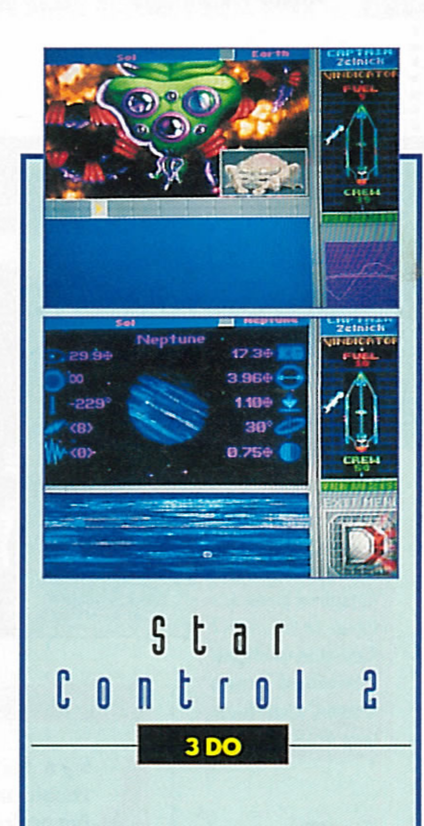
+ La variété des missions. Le nombre d'appareils à votre disposition.

− Le côté pour le moins dépouillé des décor



Si VR Stalker apporte un nouveau type de jeu à la 3DO, je ne suis pas sûr qu'il conserve longtemps cette suprématie, principalement à cause d'une réalisation simpliste.

TECHNIQUE 64 INTERET 75



Star Control 2

3DO

Indigne de la 3DO !

PINKY

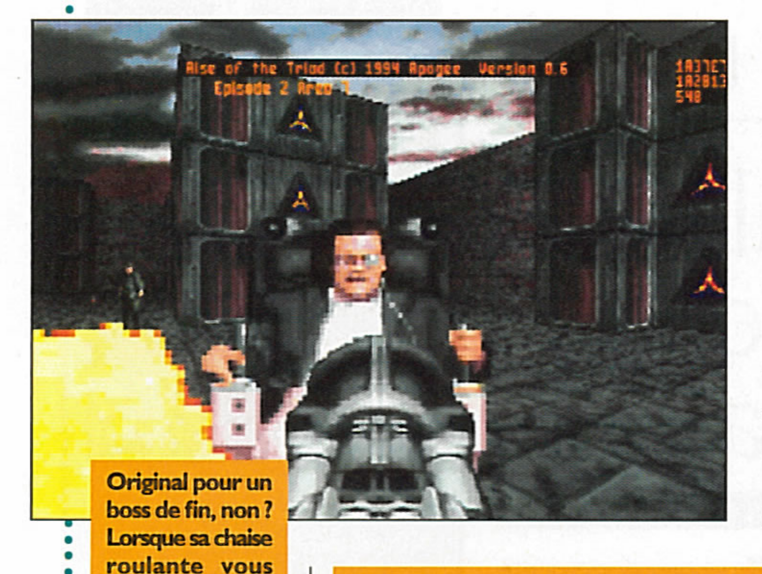
De prime abord, Star Control 2 est un jeu qui pouvait susciter de nombreux espoirs. À la fois simulation économique, militaire et stratégique, le soft comporte bon nombre de ces options qui font habituellement le succès d'un jeu. Seulement voilà, c'est au niveau des phases d'action que le bât blesse. En effet, Star Control est un jeu qui ne date pas d'hier (la première version du jeu fut testée dans Joystick n°10!), et sa réalisation n'a que trop peu évolué par rapport aux progrès effectués durant la même période. Acheter à prix d'or une 3DO et se retrouver avec un soft dont les combats se résument à un remake d'Astéroïds n'est sûrement pas ce qu'avaient en tête les possesseurs de cette console. Crystal Dynamics nous avait habitués à sortir d'excellents logiciels pour la 3DO, Star Control 2 est son premier flop.

EDITEUR: Crystal Dynamics • NOTICE : VO•
TESTÉ DANS JOY 34

VU ET DISPO CHEZ JPF

SC 2 est bien trop obsolète pour figurer honorablement dans la ludothèque de la 3DO.

TECHNIQUE 45 INTERET 60



Original pour un boss de fin, non ? Lorsque sa chaise roulante vous écrase, vous devenez tout plat.

Rise of the Triad

PC CD-ROM

Boucherie & co

Ses auteurs le présentent comme le jeu le plus violent jamais réalisé, comme "The Doom Killer". Plus rapide, plus drôle, plus original et incroyablement gore, Rise of the Triad fait souffler un vent nouveau sur cette catégorie de produit.

LORD CASQUE NOIR



REMARQUE
Testé sur un 486DX66

+
Les armes
Le fun
Une somme de détails incroyable
Le jeu à 2 en réseau !
L'éditeur de tableaux aléatoire
Les menus hyper soignés et détaillés

−
La géométrie du décor est assez répétitive.
Pas assez d'ennemis différents.

Il y a des jours comme ça où l'on reçoit un jeu dont peu de gens ont eu l'occasion d'entendre parler. Quand, en plus, il est issu d'une société spécialisée dans le Shareware, c'est toujours avec une certaine anxiété que l'on installe la chose. Mais il y a aussi des jours où vous vous prenez une grande baffe dans la tronche, voire deux tant la surprise est de taille. Rise of the Triad fait partie de ceux-là. Créé par l'un des designers de Wolfenstein 3D, Rise of the Triad s'annonce comme le jeu le plus gore de sa génération. Du sang, de la chique et du molard, accrochez-vous... ça déménage!

Jusqu'à onze joueurs en réseau

Quoi de plus jouissif que de tirer sur tout ce qui bouge sans avoir à réfléchir ? Et puis, entre nous, ça m'arrange parce que moi, réfléchir... euh, ça m'arrange, quoi. Enchaînons les événements dans un ordre chronologique et commençons par le lancement du jeu (NDLR : très bon ça, coco, le coup du commencement par le début). Rien que les menus, tu meurs ! Présenté sur des plaques texturées et pivotantes, Rise of the Bidule vous invite à effectuer quelques réglages judicieux. Les modes de commandes tout d'abord comprennent, outre le clavier, toutes sortes de souris, y compris celles à plusieurs degrés de liberté (Cyberman, Spaceball...). Également intéressant, le paramétrage de l'échelle "gore" par mot de passe (utile si l'on a des enfants en pleine communion solennelle, par exemple). Le mode multi-joueur n'a pas été oublié avec, tenez-vous bien, pas moins de onze joueurs en réseau et des tas de trouvailles débiles (comme la possibilité de ridiculiser un joueur adverse avec l'option "Remote Ridicule")... Du délire à l'état pur. Le soft inclut même des niveaux spécialement conçus pour faciliter le jeu à plusieurs. Mais venons-en plutôt au fait, à la fête même, devrais-je dire. Une pression sur la touche "La vache, grouille, faut qu'je joue !" me propulse au cœur de l'action. Souci de la présentation oblige, l'écran de jeu déboule dans un effet de zoom virevoltant.

Sang... aucune limite !

Pistolet au poing, j'effectue mes premiers pas dans ce monde nouveau, et ô joie, j'aperçois au loin des ennemis : des agents de la milice locale. Ah oui, j'ai omis de vous résumer le scénario, toujours très profond pour ce style de jeu. Vous incarnez un membre de la H.U.N.T. (Troupe à Haut risque des Nations Unies) ayant pour mission de démanteler la secte de l'île de San Nicolas se trouvant à vingt miles au sud de la Californie (remarquez que ça change des chalets suisses). Sous cette organisation mystique, se cachent en fait des activités illicites comme la fabrication de boudin blanc à base de chair humaine. Mais peu importe ce qu'ils trafiquent, vous n'êtes pas là pour tergiverser mais seulement pour les buter. Et puis, ça tombe bien parce que moi, réfléchir... Vous pouvez noter en passant qu'une fois n'est pas coutume, ce n'est pas sur des monstres que l'on tire, mais bel et bien sur des humains comme vous et moi, des gens avec des uniformes et une tête d'abruti, comme les militaires. Dans le niveau le plus gore, il arrive même qu'ils explosent complètement, ces cons. C'est bien simple, il y a des morceaux de barbaque du sol au plafond. Un vrai feu d'artifice organique ! À ce propos, Rise Machin ne propose pas un grand nombre d'ennemis différents, huit tout au plus, sans parler des boss de fin. "C'est pas mal" me direz-vous, mais contrairement à Doom 2 ou à System Shock où les monstres étaient tout le temps de formes variées, ceux de Rise of Ta Mère restent très similaires à quelques exceptions près. C'est vrai en fait, un humain reste un humain et on a beau se trouver dans un monastère bidon, l'habit ne fait toujours pas le moine. Le côté méchant est donc plutôt raté, mais les auteurs se sont rattrapés en vous offrant une panoplie d'une dizaine d'armes complétée par des accessoires et des armes spéciales

Le soft parfait ?

Aussi incroyable que cela puisse paraître, le moteur de Rise Œuf Dur s'avère plus rapide à configuration égale, que celui de Doom. C'est d'autant plus balaise que la pixellisation est plus fine. Autres détails qui tuent, les impacts des balles modifient l'aspect des textures et elles ricochent sur les objets métalliques, le tout dans un bruit hallucinant de réalisme. Idem pour ce qui est des bris de glace. Les vitres (teintées !) éclatent en plein de morceaux bien coupants. Enfin, vous pouvez courir, faire demi-tour avec une seule touche, vous déplacer latéralement, péter le décor dans des gerbes d'étincelles, sans oublier la possibilité d'éliminer certains détails au cas où votre machine ne suivrait pas (gestion de l'aclairage, affichage du sol ou du plafond). Mais le plus important reste sans aucun doute "l'auto-tracking".















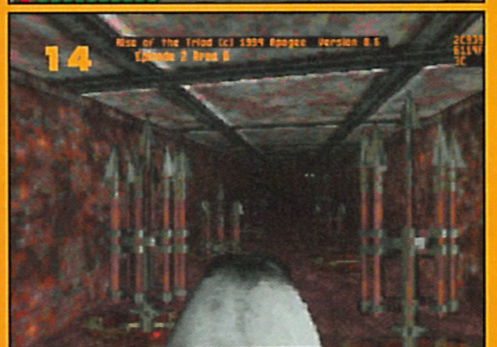














Armes et accessoires

1- Masque à gaz.
2- Double pistolet (munitions infinies)
3- Mitraillette (munitions infinies)
4- Lance-missiles (alors, c'est pas gore, ça ?)
5- Lance-boules (très efficace, mais très dangereux !)
6- Lance-missiles multi-tête
7- Lance-missiles à tête chercheuse (efficace dans les coins)
8- Lance-missiles très multi-tête
9- Ruban de feux (progresse en ligne sur le sol)
10- Double-têtes chercheuses
11- Baguette magique (redoutable, mais s'épuise vite)
12- Batte de base-ball
13- Jette un sort (magnifique !)
14- Chien (eh oui, on peut se transformer en iench !)
15- Couteau permettant de se libérer des filets

Les armes laissent des traces d'impact sur les murs. Les bruitages en stéréo sont irréprochables.



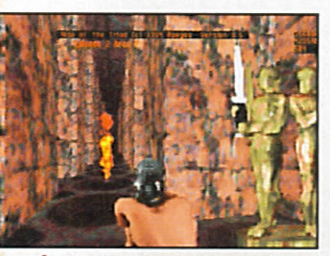




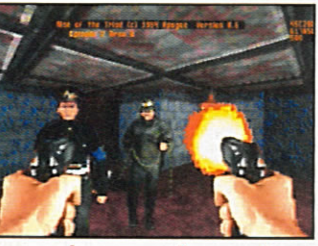
Pour atteindre les bonus, il faut sauter sur les trampolines roses.



Des pièges animés sortent du sol... des murs ou du plafond. Des interrupteurs permettent de les arrêter



La statue porte un couteau qu'il vous faut prendre. Notez les flammes qui sortent des bouches apposées sur le sol.

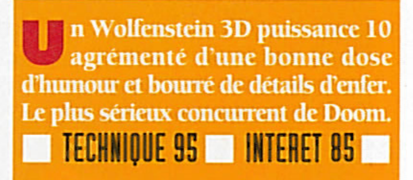


Le genre d'ennemis auxquels vous aurez affaire.

C'est-à-dire que lorsqu'un personnage saute devant vous, par exemple, vous le suivez des yeux en levant et en baissant automatiquement la tête. Eh oui, on peut ainsi marcher la tête vers le bas ou vers le haut.
Autre point fort de Rise of the Tralala : l'excentricité. Voilà un jeu qui ne se prend pas vraiment au sérieux. Ainsi, vous pourrez sauter en l'air à l'aide d'un trampoline pour ramasser des bonus, manger des amanites-tue-mouche vous refilant des tournis avec des perspectives de vue bizarroïdes, ou encore ramasser des trucs loufoques vous faisant rebondir sur les murs comme une balle de flipper. Et ce n'est pas le boss de fin du second niveau – et qui vous rend tout plat en vous passant dessus avec sa chaise roulante – qui va me démentir.
Ce jeu fantastique souffre pourtant d'un gros défaut : le manque de diversité dans les décors. Alors que Doom ou System Shock propose des escaliers à gogo, des pièces de forme ronde, ovale, des dénivelés incessants, les niveaux de RoT se résument à des lieux composés de murs droits sans aucun étage et au design peu subtil. Ils rappellent en fait beaucoup plus ceux de Wolfenstein 3D que ceux de Doom. Enfin, peu importe les raisons, mais côté ambiance, c'est moins sympa. En contrepartie, le soft inclut des effets de brouillard et des pièges impressionnants comme les lames qui sortent du sol ou des boules de feu s'échappant des murs. L'intérêt de RoT ne se situe donc pas dans une ambiance bien glauque comme celle de Doom, mais dans la bouffée d'air frais qu'il procure. Quand Doom vous fait flipper, Rise of the Triad vous fait rire.
Tout dépend donc de ce que vous recherchez. Si c'est l'effet de surprise, Rise of the Triad enterre tout ce qui s'est fait en la matière. En faisant abstraction de la monotonie du décor, que ce soit au niveau de l'animation, des armes, des bruitages, des trouvailles rigolotes, du mode "multi-joueur"... c'est du "zéro faute" sur toute la ligne. À noter que le générateur de niveau est vendu séparément, sauf dans la version CD.

EDITEUR : Apogée • NOTICE VO, 1 joueur (2 par modem ou câble et jusqu'à 11 en réseau IPX), Configuration minimum : 486 DX. • DISTRIBUTION : Shareware.







En levant la tête, il se passe que dalle. En revanche , la baisser peut révéler la présence de passages secrets.



REVENDEURS !
CONTACTEZ-NOUS AU :
(1) 48 10 55 82

The PSYCHOTRON™

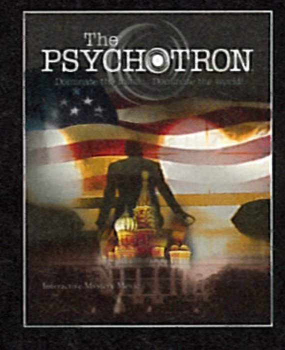
Dominez l'esprit... Dominez le monde !



Disponible sur CD Rom PC

Alors qu'il s'appelait encore l'URSS, ce pays mena des recherches sur la façon de manipuler les forces de la perception extrasensorielle (ESP). Redevenu la Russie, ce pays manque aujourd'hui de ressources finacières. Pour pallier à leur manque d'argent les Russes vendent le produit de leurs recherches, le générateur psychotronique, au gouvernement des Etats-Unis. Mais alors qu'il était en route pour les USA, le générateur a disparu; vous devez donc le retrouver !

Questionnez les suspects, cherchez les indices dans des environnements en 3D, et affrontez les infâmes bandits qui protègent leurs secrets les plus honteux. C'est le défi moral suprême dans une course contre la montre, et vous devez utiliser tous vos talents de détective pour déjouer les plans de ceux qui essaient de contrôler votre pensée.



Disponible dans les principaux points de vente.



Dallas, Texas 800-238-4277

INNELEC - CENTRE D'ACTIVITÉS DE L'OURCQ
45 RUE DELIZY - 93692 PANTIN CEDEX
TÉL. (1) 48 10 55 55 - TELEX 231967 - FAX (1) 48 91 29 12



Lode Runner

PC

Une cure de jouvence

Il est des jeux qui, telle la madeleine de Proust dans sa tasse de thé, vous replongent dans un passé que l'on croyait tout à fait oublié. Ces jeux ont été vos premières émotions interactives. Que celui qui a oublié Space Invanders ou Pac-Man soit à jamais banni...

Léo de Urlevan

VRAI
FAUX

■ *Il s'est vendu 300 000 Myst aux USA.*
VRAI: L'indispensable jeu d'aventure de Broderbund a été vendu à 150 000 exemplaires sur Macintosh CD et autant sur PC CD.

■ *Les Krostons sortiront sur CD-I*
FAUX: Il s'agit des Schtroumpfs que Infogrames produira sur cette machine sans Philips.





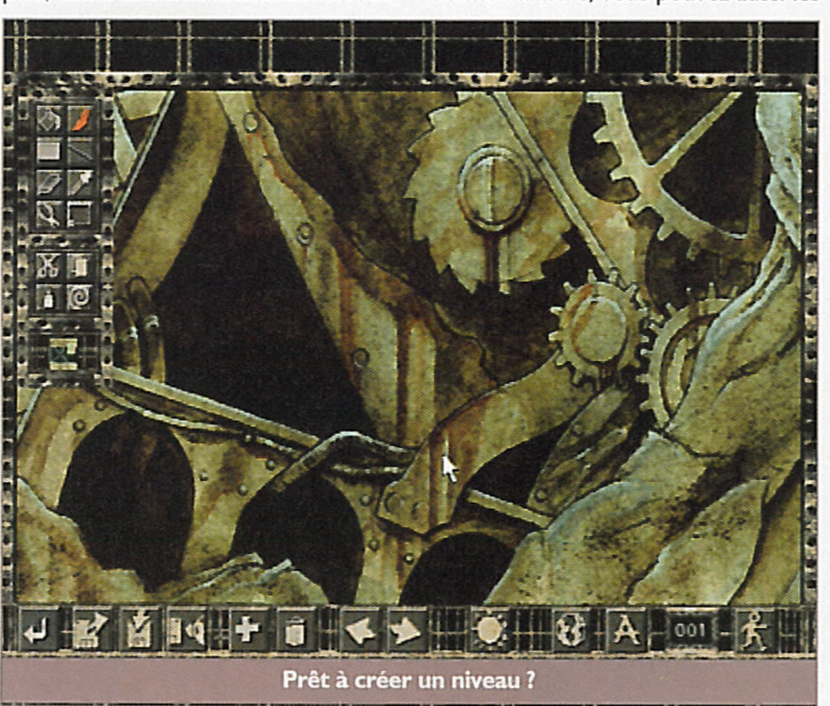


Load Runner a été entièrement refait du sol au plafond, mais n' a rien perdu de son intérêt d'antan. Le but du jeu est fort simple : vous êtes le Lode Runner, le coureur des mines. Des démons ont stocké des trésors impressionnants sous la terre. N'écoutant que euh... vos intérêts financiers, vous plongez dans ces mondes dangereux.

Au charbon !

Le jeu comporte maintenant 150 tableaux tous plus diaboliques les uns que les autres. Vous devez récolter tous les objets de valeur pour passer au niveau supérieur. Une fois ceci fait, votre but sera de gagner la sortie. Pour vous aider dans votre entreprise, vous avez une sorte de lance-flammes qui permet de creuser des trous dans lesquels vos ennemis tombent. Ils en sortent assez vite. Cela vous permet aussi de tailler une brèche pour récupérer des diamants ou autre joaillerie bloquée. Néanmoins, il vous faudra faire attention à ne pas rester immobilisé dans un de ces fameux trous, car après un certain laps de temps, celui-ci se referme vous condamnant alors à une mort atroce. Tout est question de rapidité. Il y a beaucoup de nouveautés par rapport à la version précédente. Dans les niveaux supérieurs, vous pouvez collecter quelques bombes, plus ou moins grosses, histoire de neutraliser vos ennemis, et gagner de précieuses secondes. Mais ne vous attardez pas après avoir posé une bombe. De la même manière, vous pouvez aussi les paralyser en les asphyxiant avec un vaporisateur lançant un gaz vert glauque (si, si, ça existe comme couleur). Ils seront alors complètement désorientés et vous pourrez passer devant eux le temps qu'ils se remettent de leurs émotions.

Dans cette version sous Windows (la classe quand même, Lode Runner tournant sous Windows, non ?), vous pouvez créer vous-même vos tableaux. C'est un ajout appréciable, même si les 150 tableaux vous donnent déjà beaucoup de fil à retordre. Certains tournent carrément au délire. Mais vous pouvez vous entraîner sur n'importe quel tableau, car il y a un cheat-mode prévu à cet effet (NDLR : mode permettant de tricher). Et vous pouvez sauvegarder votre partie (au début du niveau, mais bon, c'est déjà ça !). Et puis, à chaque nouveau tableau, vous bénéficiez d'une vie en plus. C'est vraiment ce genre de petit détail qui ramène dix ans en arrière.



Prêt à créer un niveau ?

Je vous échange deux barils de SVGA contre un baril de monochrome

C'est beau et même très beau. 128 fois plus de couleurs qu'il y a dix ans ! C'est fin, c'est très fin, ça se mange sans fin... Bien sûr, on aurait pu avoir un nouveau jeu complètement différent, mais aurait-ce été la même chose ? Ce qu'il y a de plaisant dans ce logiciel, c'est sa sobriété. Les couleurs ne sont pas criardes, ça fait un peu penser aux Lemmings dans la forme. Mais dans le fond, c'est bien au jeu original auquel on a affaire. Les plus jeunes d'entre vous se demandent : "mais qu'est-ce qui nous fait ? Y parle d'un jeu qu'on connaît même pas." Sachez que la première mouture de ce programme sera disponible dans la version CD-Rom. Ça va peut-être être dur à avaler, mais ça ne devrait pas dépasser les 50 Ko. Ça vous en bouche un coin, hein ! Eh oui, vous me faites penser qu'à 23 ans je suis déjà un vieux. Quand je pense que la génération

tips

■ ALORS LÀ, COMPTEZ PAS SUR MOI ! À CETTE ÉPOQUE, LE PLAISIR DU JOUEUR ÉTAIT DE FINIR UN JEU SANS AIDE EXTÉRIEURE !







suivante n'aura même plus à bidouiller dans des fichiers tels que config.sys ! Ils sont pas nés, qu'ils m'énervent déjà ! Le jeu a tout de même bénéficié de quelques fantaisies par-ci, par-là, mais c'est tout. Quand on fait mourir volontairement son personnage, par exemple, il se remue dans d'atroces convulsions. Quelle rigolade, quand on pense à Doom2 !

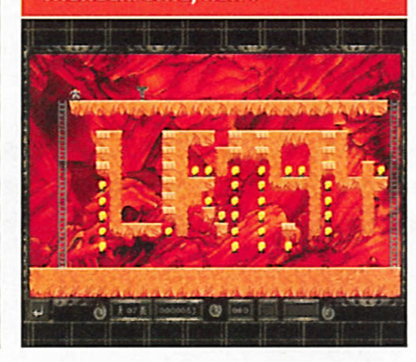
GENRE : Plate-forme • EDITEUR : Sierra • PRÉVU SUR PC C D-Rom • NOMBRE DE JOUEURS : 1 • CONFIG 486, 25 MHz, 12 Mo sur DD, 4 Mo de Ram

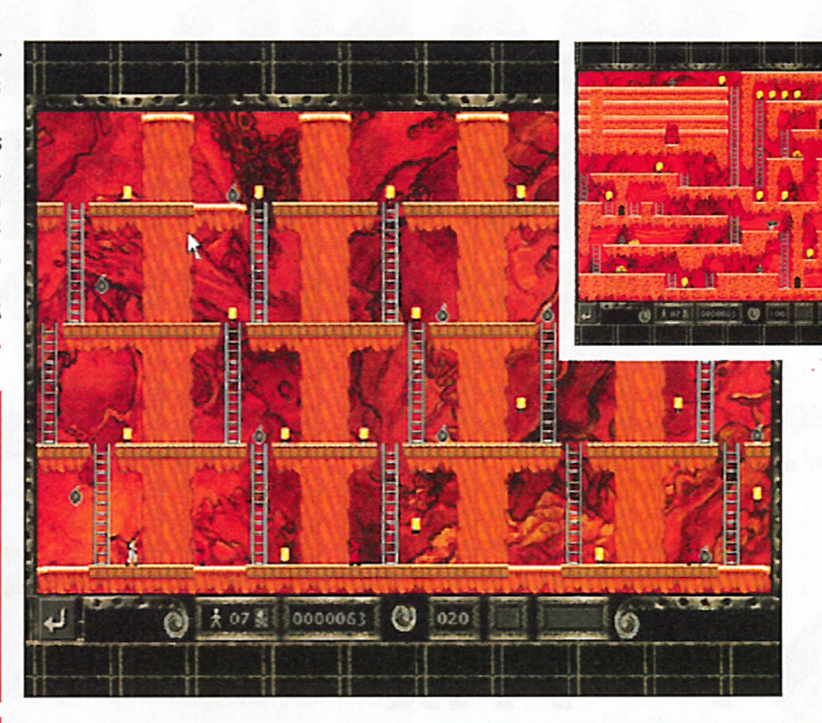
On se plaît à penser que tous les programmes de ces temps ancestraux vont être refaits d'une manière aussi classieuse. Enfin, bon, faut pas exagérer, il faut un peu de neuf de temps en temps. Je deviens vraiment un vieux con quand je m'y mets.

TECHNIQUE 65 INTERET 85

C'est mieux qu'en monochrome, non ?

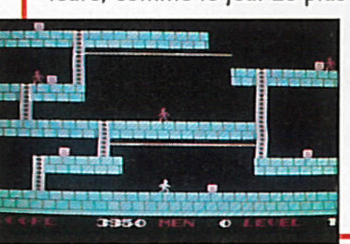






SOUVENIR SOUVENIR ...

Attendez que je consulte ma banque de souvenirs.... Lode Runner... Ah oui, ce petit personnage rondouillard, tout jaune et qui gobait des... Non ? Oups ! Ça me revient. C'était un jeu sur Apple II. Autant dire qu'on remonte à la nuit des temps, puisque le copywrite date de 1983. Une nuit en deux couleurs, comme le jeu. Le plus frappant, à l'époque, c'était la finesse du personnage, et partant, la fluidité de ses mouvements. Forcément, animer 20 pixels, c'est moins contraignant pour une machine que d'en animer 200. Le jeu fut plus ou moins copié par la suite, mais jamais un seul clone n'atteignit le niveau ni la renommée de l'original. Tiens, allez, ça me donne une idée : que diriez vous de voter sur 3615 Joystick, histoire de nous dire quel jeu du passé vous voudriez voir revenir sur les bécanes actuelles ? Moi, ce serait Sentinel, et vous ? Si ça vous branche de répondre, rendez-vous sur le serveur, motclé "*1ER". Moulinex



Space Shuttle

3DO

Aussi animé qu'un menhir !

PINKY

Vraiment, certains éditeurs ont de drôles d'idées ! Prenez Software Toolworks, par exemple. Pour sa première tentative d'incursion sur 3DO, il ne trouve rien de mieux comme thème qu'une simulation de... navette spatiale. Dans les faits, Space Shuttle est davantage une succession d'images digitalisées ayant pour objet la conquête de l'espace qu'un véritable jeu. Certes, cette "présentation multimédia" est intelligemment soutenue de commentaires digitalisés, mais tout de même ! Pas ou peu d'animations, rien que des écrans fixes : une machine comme la 3DO n'a pas été conçue pour se cantonner à ce genre d'exercice ! Ce qui fait qu'en moyenne... euh... ça va pas !

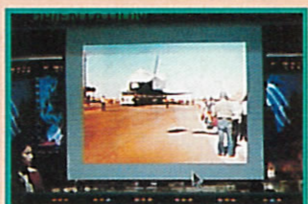
EDITEUR : The Software Toolworks • NOTICE : VO • VU ET DISPO : Chez JPF IMPORT •

Soporifique en diable, à moins d'être ultra passionné de documentaires sur la NASA.

TECHNIQUE 0 INTERET 50







GRAND JEU CONCOURS

$$$$$$$$$$$$

$$$$$$$$$$$$$$$$













1er Prix

- **Un pack Office Kit Pro**
  (un lecteur de CD-ROM double vitesse Mitsumi, la carte Audio 16 bits Pro Sonic 16 de Media Vision, Borland Office nouvelle version CD-ROM, le jeu Rebel Assault™ CD-ROM)
- **3 jeux au choix de la gamme Microprose**
- **1 T-shirt Colonization**
- **1 tasse Colonization**



2ème Prix

- **Le pack Office Kit**
  (un lecteur de CD-ROM double vitesse Mitsumi, WordPerfect v.6.0, Borland Quattro Pro v.5.0 CD-ROM, le jeu Rebel Assault™ CD-ROM)
- **Le jeu Colonization**



3ème au 10ème Prix

- **le jeu Colonization**



11ème au 25ème Prix

- **un t-shirt Colonization**
- **une tasse Colonization**
- **un poster Colonization**

QUESTIONS

1 - Dans COLONIZATION, vous pouvez choisir entre plusieurs nationalités. Laquelle n'en fait pas partie?

a) Espagnol
b) Anglais
c) Portugais
d) Français

2 - TRANSPORT TYCOON vous permet de développer et gérer différents moyens de transports dans 30 villes. De combien de types de transports disposez-vous?

a) 4
b) 5
c) 6

3 - MASTER OF MAGIC est un jeu de stratégie dans un monde fantastique. Quel rôle incarnez-vous?

a) un magicien
b) un sorcier
c) un elfe

Bulletin réponse

Retournez ce bulletin (ou recopiez le sur papier libre) avant le 30.11.94 (le cachet de la poste faisant foi) à JOYSTICK - Concours Microprose
Immeuble Omega - 10, rue Thierry Le Luron 92593 LEVALLOIS PERRET

Réponses:				
1)	❑ a	❑ b	❑ c	❑ d
2)	❑ a	❑ b	❑ c	
3)	❑ a	❑ b	❑ c	

Nom : ______________ **Prénom :** ______________
Adresse : ______________________________
Code Postal : ______________ **Ville :** ______________

Extraits du règlement:
1) Guillemot et Joystick, en collaboration avec BOULANGER organisent un concours qui sera clos le 30.11.94 à minuit.
2) La participation est ouverte à tous, à l'exception des membres de Guillemot, Joystick et BOULANGER. Elle implique l'envoi d'un bulletin de participation original que vous trouverez dans votre magazine Joystick. Les bulletins raturés, illisibles ou incomplets ne seront pas pris en compte.
3) Le règlement du concours est disponible gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses.

Ultimate Football

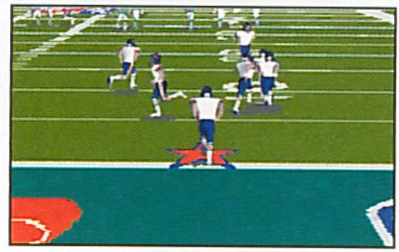
PC CD-ROM

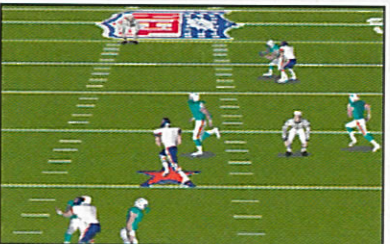
La consécration des jeux de football

Les Ghoulies sont de retour et ils ne sont pas contents. Surtout depuis que vous avez tué leur chef. Alors, numérotez vos abattis et ne sortez pas dans la nuit sans être accompagné. Brrrrr.

PINKY



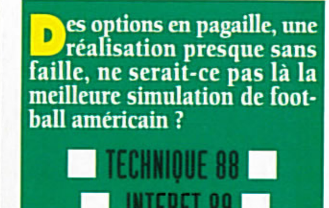






Vous aimez les rectangles verts ? Les reprises de volée acrobatiques et la foule qui se lève comme un seul homme quand les filets tremblent ? Alors, tournez la page tout de suite, car il ne sera pas question ici un seul instant du plus beau sport du monde. Ici, il ne s'agit que de son atroce déclinaison yankee, avec épaulettes et casque ridicule. Bon, s'il en reste un parmi vous qui préfère le football américain au vrai, grand football, et qui n'a pas encore été interné, sachez qu'UF a toutes les chances de recueillir vos suffrages. Réalisé en 3D, cette simulation comporte de grands et beaux sprites ainsi qu'un grand nombre de caméras pour les admirer sous tous les angles. Mais ce n'est pas tout, car le soft intègre également un mode "management" particulièrement détaillé et exhaustif. Seule ombre au tableau : les 460 pages qui composent les deux manuels du jeu sont intégralement en anglais. Bien fait pour vous, vous n'aviez qu'à jouer avec vos pieds, comme tout le monde !

EDITEUR : MICROPROSE • DISTRIBUÉ PAR : UBI SOFT • TELEPHONE : (1) 48.18.50.50 • NOTICE : VO



Des options en pagaille, une réalisation presque sans faille, ne serait-ce pas là la meilleure simulation de football américain ?

TECHNIQUE 88

INTERET 89

GUARDIAN

CD 32

Le coin des nostalgiques



La rapidité de l'animation

La réalisation obsolète

Youpi, les programmeurs les plus déjantés de la planète (avec Jeff Minter, tout de même) font leur come back ! Après le sublime Skidmarks, qui avait pris par surprise l'ensemble de la profession, on s'attaque à présent au shoot'em up avec Guardian. Passons en vitesse sur le scénario, aussi simpliste qu'inutile, où il est question d'un monde à défendre d'invasions extraterrestres. Sachez simplement qu'il s'agit en réalité d'un remake en 3D du célèbre Defender.

Vous devez donc, comme dans ce vieux hit, protéger les infrastructures de la planète au-dessus de laquelle vous évoluez, des bombardements incessants de malveillants E.T. Comme je vous le disais précédemment, l'intégralité du jeu est représentée en 3D face pleine, méthode qui a ses avantages et ses inconvénients. Au nombre des atouts, l'animation de ces formes géométriques, éblouissante de rapidité. Cela va du reste tellement vite que l'on perd parfois la notion de ce qui se passe à l'écran, tant le nombre d'objets gesticulant dans tous les sens peut être important. Mais hélas, il faut bien reconnaître qu'une telle représentation est un peu passée de mode depuis quelques années. On se croirait revenu à l'époque (bénie) de Starglider 2, qui est tout de même sorti il y a quatre ans sur Amiga ! Si Skidmarks nous avait étonnés par la qualité de sa réalisation, il n'en va donc pas de même pour Guardian, qui n'est qu'un classique shoot'em up en 3D, bien que globalement réussi. Le miracle n'a pas eu lieu deux fois !

EDITEUR : Acid Software • DISTRIBUÉ PAR : PPS • TELEPHONE : (1) 43.59.47.47 • NOTICE : VO



Si les fans d'action devraient trouver leur compte avec Guardian, sa réalisation n'en fera pas pour autant un hit majeur de la CD 32

TECHNIQUE 65

INTERET 65

The Complete Chess System

PC CD-ROM

Oxford Softwork nous propose la mouture CD-Rom de CCS, avec tenez vous bien, 60 000 parties enregistrées. A vos méninges...

Et de ces échecs naîtra la réussite...

Léo de Urlevan

\+

Possibilité de prendre en cours une partie de champion. Pauvre Kasparov ! Ce CD est livré avec un jeu de backgammon et un bridge.

\-

Les figures ne sont pas très belles.

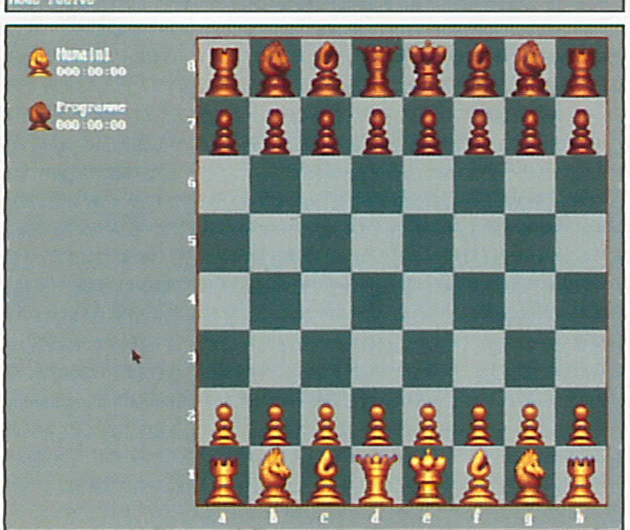
Qui n'a jamais voulu jouer avec des professionnels des échecs ? Ce programme vous permet d'assouvir votre envie. En effet, le niveau de jeu de l'ordinateur est très puissant. Il est annoncé à 2 243 points ELO grâce à un nouvel algorithme. Cependant, on peut tout de même se demander si ce classement est très fiable. Je le confesse, je ne suis pas un joueur d'echecs exceptionnel. Quand j'ai fait le test pour obtenir le grade, l'ordinateur m'a attribué 1 306 points. Est-ce pour flatter l'égo des joueurs ? J'ai peut-être eu un coup de chance, bien que dans ce jeu la chance soit rarement de mise.

Visuellement, c'est beau. On aurait préféré un plan un peu plus incliné de quelques degrés pour saisir les pièces plus facilement. Mais bon, on ne va pas chipoter d'autant plus que l'échiquier peut se retourner des quatre côtés. En outre, il y a plusieurs assortiments de pièces. Elles ressortent plus ou moins bien selon la dimension, 2D ou 3D. Une option permet même de créer ses propres pièces avec un logiciel tel que Dpaint. Autre option intéressante : on peut jouer par modem.

Le plus fascinant, c'est que ce logiciel possède 60.000 parties des plus grands joueurs enregistrées. Et vous pouvez vous mettre à les jouer à n'importe quel moment. C'est assez motivant. Mais reconnaissons-le, votre adversaire n'est plus Fischer, Polgar, Short ou Larsen, mais l'ordinateur. Il restera toujours une machine sans aucun style propre à ces maîtres. L'ordinateur pourra prévoir dix ou quinze coups à l'avance, mais ne se dira jamais : "Tiens je vais faire une partie mythique aujourd'hui".

Saluons quand même l'idée de Oxford Softworks qui offre deux logiciels gratuits sur ce CD : un backgammon et un bridge de toute beauté avec des options très nombreuses.

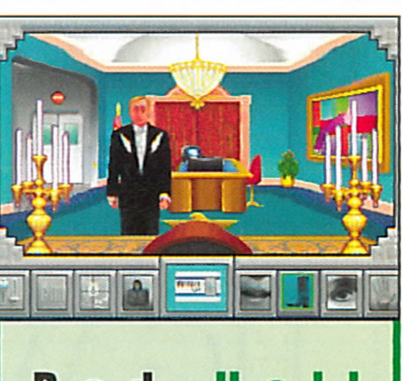




EDITEUR : Oxford Softworks • **DISTRIBUÉ PAR** : Ubi Soft • **TELEPHONE** : 48.57.65.52. • **NOTICE** : VF, 1 ou 2 joueurs, 486 à 33 MHz, 4Mo. Dispo sur disquette. Testé dans Joy n°43.

Pour ceux qui aiment les échecs, c'est le logiciel idéal. Pas de fioritures (Tarzan traversant l'échiquier par exemple) et la possibilité d'analyser ces parties titanesques qui ont opposé deux hommes devant 64 petites cases.

TECHNIQUE 85 ■ INTERET 80



Red Hell

PC

Primaire

Moulinex

Chacun ayant les cauchemars qu'il mérite, ce jeu américain se déroule dans un futur où le communisme règne sur la planète. Le but de la manœuvre est de faire changer les choses. Pour cela, une seule solution : partir dans le temps afin de modifier le cours de l'histoire. Passons sur le scénario aussi manichéen que la pensée d'un militant de base...

Pas vraiment révolutionnaire, Red Hell est finalement un jeu d'aventure où l'on dirige un personnage dans divers écrans (70 lieux). À l'aide d'icônes, on peut parler, marcher, regarder et utiliser un objet. La bande-son, qui manque de bruitages fréquents, est de bonne qualité en ce qui concerne les voix digitalisées des personnages. Idem pour le graphisme, réaliste (et plutôt pompé sur KGB de Cryo). Admettons qu'il s'agisse d'un hommage au réalisme soviétique des tableaux officiels. Admettons. Là où le bât blesse, c'est en ce qui concerne l'interface particulièrement lourdingue : le personnage bute sur les éléments de décors et parfois même, après un déplacement, les cache. Autre problème : si l'on ne se trouve pas directement près d'un objet, impossible de le voir ou de l'utiliser.

Dommage car la chose est entièrement traduite en français à l'écran.

EDITEUR : Castleworks • **NOTICE** : VF, 486 33.

En dépit d'un graphisme assez intéressant, ce jeu d'aventure reste trop classique. L'interface, mal pensée, alourdit l'ensemble.
Pas très révolutionnaire...

TECHNIQUE 60 ■ INTERET 55



UFO

A1200 / A4000

HG Wells sur votre Amiga.



La chasse à l'alien est ouverte sur Amiga. C'est Microprose qui le décrète avec cette adaptation pour A1200 et A4000 d'UFO. Du muscle, mais également pas mal de cellules grises sont requis.

PINKY

Le cataclysme approche ! Wells nous l'avait prédit dans son célèbre "La guerre des mondes", une race extraterrestre technologiquement plus évoluée que nous va nous tomber sur le râble, juste pour nous apprendre ce que ça fait d'être le gibier ! Seuls seront épargnés ceux qui auront trouvé la voie du salut en rejoignant l'Eglise des Adorateurs du Maître Incontesté de Sagesse Suprême, Pinky (souscriptions à verser à Joystick, 500 F pour une place de fidèle, 2 000 F pour une nomination de prêtre-aspirant. Possibilités d'évolution rapide si motivé). Pressez-vous, cet Armaggedon intergalactique est prévu pour dans... cinq ans ! En effet, c'est en 1999 que se déroule l'action d'UFO. Comme dans le feuilleton "Cosmos 1999", quoi, sauf qu'au lieu de terriens colonisant l'espace, il s'agirait plutôt ici de l'espace venant coloniser la Terre. Et en plus, il n'y a même pas de jolie nana blonde pour se consoler.

Un dimanche à la campagne.

1 Voici l'OVNI que votre chasseur vient d'abattre. Ne vous réjouissez pas trop tôt, le plus dur reste à faire !

2 Votre navette Skyranger vient d'atterrir près du lieu du crash. C'est d'elle que vont se déployer vos marines.

3 Les zones non explorées par vos hommes restent obscurcies, il va vous falloir quadriller le terrain environnant cm par cm.

4 Les champs de blé offrent une protection supplémentaire à vos hommes ou blindés.

5 Voici le comité d'accueil E.T., accouru pour défendre l'accès de l'OVNI. Un tireur en face ne ferait pas long feu.

De vrais boutes-en-train



Les soirées que vous donnez chez vous sont d'un ennui mortel ? Tous vos invités se souviennent qu'ils ont une journée difficile le lendemain dès dix heures du soir ? Grâce à nos joyeux lurons, vos hôtes n'oublieront plus jamais les invitations que vous lancez. De plus, si vous commandez aujourd'hui deux "Flottants", un Reaper vous sera offert gracieusement !

D'un peu partout sur notre planète, vous disais-je donc, des témoignages concordent sur la présence de plus en plus fréquente, dans nos cieux, d'OVNI. Pire, on fait bientôt état également d'attaques de petites villes par les méchants E.T., d'enlèvements par la force d'innocents citoyens. Devant l'ampleur de la menace, la Terre fait jouer l'union sacrée, tous les pays créent une nouvelle organisation pour étudier et combattre l'envahisseur. À la tête de l'XCOM (Extraterrestrial COMbat unit, ça se passe de traduction, non ?), vous allez mener la plus importante guerre qu'ait jamais connu l'humanité.

UFO c'qui faut !

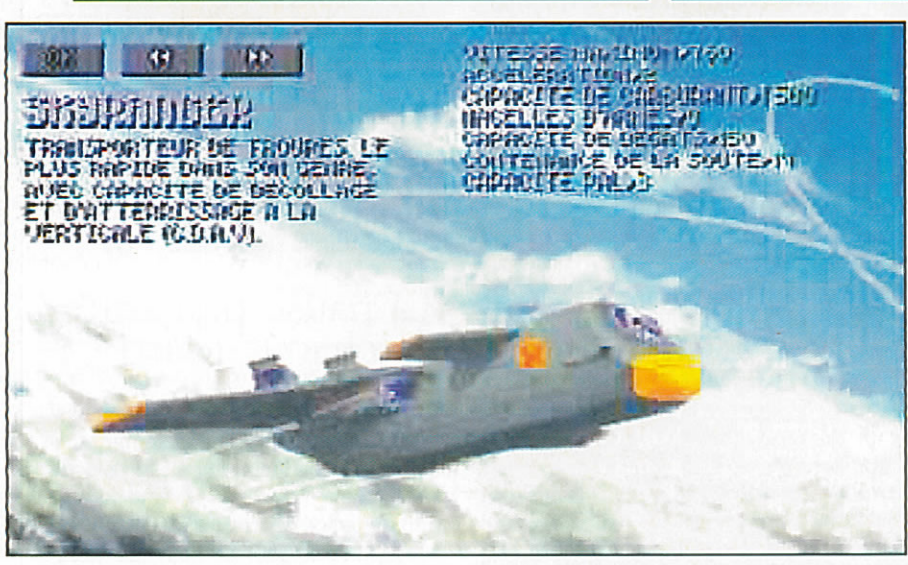
Hybride de Sim City, de Space Hulk et d'une foule de jeux de stratégie, UFO est un jeu très complet. En effet, vous ne vous bornerez pas à combattre les extraterrestres, mais aurez à gérer l'Organisation de A à Z. Votre financement provient de subventions versées par tous les pays du monde, dons hélas proportionnels à l'estime qu'inspire à ces pays votre travail. Conclusion, si vous n'obtenez pas de bons résultats, vous verrez votre budget fondre comme neige au soleil, tandis que les aliens auront plutôt tendance à accroître leur activité.

Avant tout, cette manne financière va vous servir à financer la construction de bases aux endroits de votre choix. Sélectionnez vos emplacements avec soin, afin de mettre en place peu à peu un réseau de surveillance des cieux couvrant l'intégralité de la surface du globe. C'est également là, au sein de laboratoires, que vous allez étudier, à l'aide d'échantillons ramenés par vos expéditions militaires, la technologie extraterrestre ainsi que ses origines. Vous avez plutôt intérêt à ce que la recherche carbure, parce qu'au début du jeu, c'est indéniable, les méchants ont une bonne longueur d'avance sur

Un petit truc en passant : sachez que lors de l'assaut de l'une de vos bases, les aliens passent TOUJOURS par les hangars. Faites donc converger vos hommes vers ces points afin de leur couper la route.



Voici l'effet que produit une roquette incendiaire lorsqu'elle atteint son but. Bien évidemment, il ne faut JAMAIS s'en servir à bout portant !





Lorsque l'un de vos chasseurs rattrape une soucoupe ennemie , vous assistez alors au combat à travers ce radar, en vous contentant de donner les directives générales à votre vaisseau. Un peu sobre, à mon goût !

Un jeu presque parfait ; cou



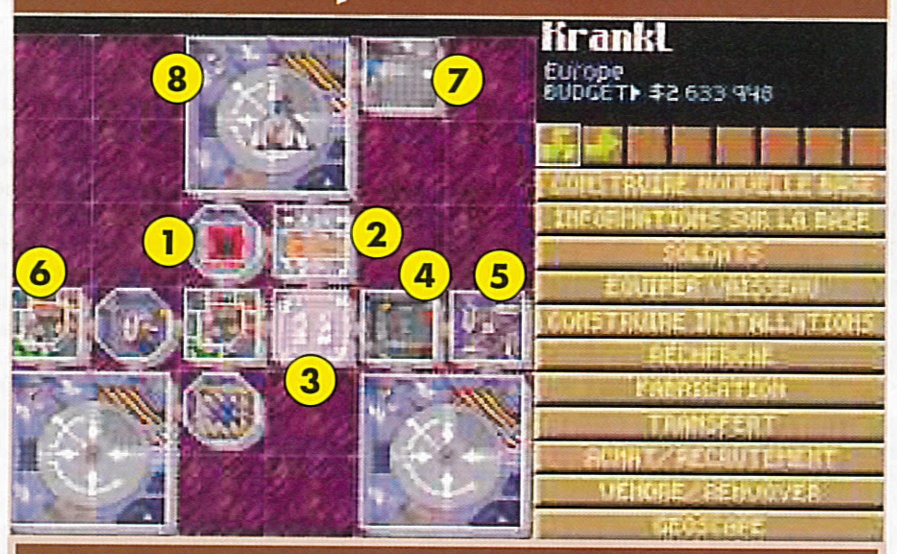
La richesse des options. L'intelligence de l'adversaire. La diversité des armes et des stratégies possibles.

—

Les temps de calcul trop longs lorsque l'ennemi est très nombreux.

vous. Et vous n'avez que de simples fusils et revolvers à opposer à leurs canons laser ! Une fois que vos savants auront pigé le pourquoi du comment de ces bidules qui vous roussissent les sourcils à 500 mètres, ce sera à vos ingénieurs d'entrer en jeu pour en fabriquer à leur tour. N'oubliez pas non plus de bâtir des prisons "spéciales immondices tentaculaires", car la torture d'aliens capturés ne fait pas que vous défouler, elle vous permet également de recueillir de précieuses informations.

Votre première base



1 **Ascenseur :** c'est le point de départ de toutes les bases d'UFO. Pour des raisons de sécurité évidentes, votre QG est en effet sous la terre. C'est autour de lui que vous allez ériger, peu à peu, tous vos bâtiments.

2 **Quartiers d'habitation :** on ne fait pas dans l'élitisme dans UFO, puisque dans ces quartiers vont cohabiter, le plus pacifiquement du monde, ingénieurs, savants et... soldats ! Le mec qui arrive à faire une découverte scientifique pendant qu'on lui braille une chanson paillarde dans les oreilles, je lui tire mon chapeau !

3 **Laboratoire :** alors là, j'ai un scoop du tonnerre, je vais vous apprendre un truc dingue, les gars : figurez-vous que c'est dans votre laboratoire que travaillent vos scientifiques. Ça vous scie la nouille, ça, non ?

4 **Atelier :** après avoir suffisamment étudié les échantillons de technologie alienne ramenés par vos hommes, vous serez à même de fabriquer vous-même de parfaites copies de leurs armes les plus dévastatrices. Et c'est ici que ça se passe.

5 **Radar :** utile pour détecter les OVNI qui passent par là et leur donner la chasse. Un petit truc en passant : plus vite vous aurez remplacé votre petite installation radar par une autre, plus puissante, et moins vous aurez besoin de cribler la surface de la Terre de bases ruineuses.

6 **Entrepôts :** ils servent à stocker aussi bien les nombreuses armes et munitions dont vous ne manquerez pas de faire l'acquisition, que les échantillons d'armes et d'alliages extraterrestres.

7 **Centre de détention :** exterminer les aliens, c'est bien, mais si vous pouviez également en capturer un ou deux vivants (à l'aide de la matraque électrique), vous pourriez faire faire de substantiels bonds à la recherche scientifique. C'est donc ici que vous enfermez vos prisonniers en attendant de les disséquer vivants à la petite cuillère.

8 **Hangars :** ces derniers peuvent contenir, au choix, vos chasseurs destinés au combat air-air aussi bien que vos navettes de débarquement. Attention, ces bâtiments sont parmi les plus longs à construire, je vous suggère donc de ne pas perdre de temps pour en mettre en chantier.

VRAI
FAUX

Creative Labs se lance dans la télécommunication.
VRAI
Les accords portant sur un plan de restructuration viennent d'être signés par Creative Labs et Digicom System Inc. DSI est une société californienne qui conçoit des Modem. Creative a donc annoncé l'intégration prochaine de fonctions Modem dans ses futurs produits Sounblaster. À quand les imprimantes Creative ?

Le premier jeu sponsorisé par J.C. Bourret !

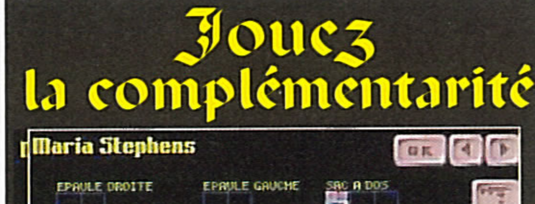
En dehors de tous ces bâtiments que je qualifierais d'annexes, vos bases vont également contenir des hangars où parquer vos intercepteurs et barges de débarquement aéroportées. Ainsi, lorsqu'un appareil ennemi est détecté, vous pouvez envoyer à sa poursuite l'un de vos chasseurs. Si vous parvenez à endommager suffisamment la soucoupe volante de l'ennemi pour la contraindre à une présentation un peu rugueuse avec notre bonne vieille Terre, il ne vous restera plus alors qu'à expédier sur les lieux une floppée de marines, de préférence accompagnés d'un ou deux blindés.
Ces combats sont le cœur même d'UFO, c'est là que vous passerez le plus clair de votre temps au cours d'une partie. Une fois votre barge posée au sol (pas de panique, c'est automatique, il suffit d'indiquer la destination à l'ordinateur de bord), vous entrez en action. Vous allez débarquer vos hommes et véhicules et explorer le terrain alentour afin de retrouver l'épave du vaisseau abattu. Problème : le crash n'a pas suffi pour tuer tous les petits hommes verts présents à bord, aussi pouvez-vous vous attendre à rencontrer de la résistance. Cette partie d'UFO se déroulant par un système de tours, chacun de vos hommes dispose d'un capital de points d'énergie et de temps qu'il est libre de gérer entre déplacements et combats. La technique la plus efficace consiste à se tenir près d'un angle mort au terme de chaque tour, afin de pouvoir au suivant jeter un œil autour de soi, et faire feu si un malintentionné avait le malheur de se planquer là. Car il faut reconnaître que certains aliens sont particulièrement vicieux et font preuve d'une redoutable intelligence. Certains se nichent derrière une porte ou dans un recoin sombre d'une écurie, tandis que d'autres leurs préfèrent les toits, et l'on ne sait jamais trop d'où va surgir le danger (mais on est en revanche sûr qu'il va surgir, tôt ou tard). C'est là tout le sel de cette phase.

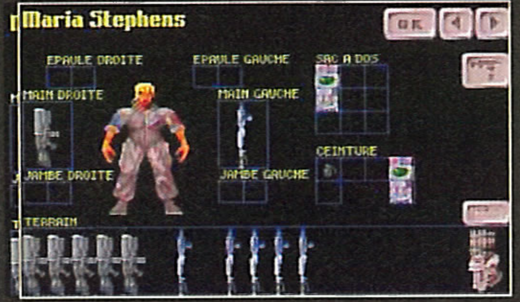
La pause-pipi entre chaque tour !

Hélas, cette dernière a une fâcheuse tendance à "ramer" sérieusement, ce qui casse un peu l'ambiance. Si vous pensiez, comme moi, que le système de gestion du temps par tour allait permettre à l'action de ne pas subir de temps mort, vous allez être déçu. Lorsque vous avez terminé votre tour et laissez à votre

rage, le prochain sera le bon !

Jouez la complémentarité





Lorsque vos marines effectuent une sortie, essayez, pour explorer les alentours, de former des binômes les plus complémentaires possible. Voici un exemple d'équipe efficace : le premier de vos deux soldats, légèrement armé, pourra se déplacer beaucoup plus vite et fera donc un excellent éclaireur. S'il tombe cependant sur une trop forte résistance, faites le battre en retraite derrière un pan de mur et appelez le second, porteur d'artillerie lourde, à la rescousse.



ordinateur le soin de gérer vos ennemis, celui-ci peut parfois se révéler d'une extrême paresse. Pour peu que vous vous attaquiez à un UFO de grande taille contenant un nombre important d'ennemis, ou que l'une de vos bases fasse l'objet d'un assaut, cela peut prendre jusqu'à une minute avant que l'on ne vous redonne la main. Ça n'a l'air de rien, comme ça, une minute, mais quand on est planté devant sa bécane à compter les pixels, ça devient rapidement insupportable. Pourtant, on ne voit pas où est l'exploit technique susceptible de bouffer un tel temps machine. Certes, comme je vous l'ai dit, les ennemis font preuve d'une intelligence artificelle très développée, mais je reste persuadé qu'UFO aurait pu être cinq fois plus rapide s'il avait été programmé spécifiquement pour l'Amiga.

Config musclée de rigueur

Parce qu'en plus de tout cela, il est gourmand, l'animal ! Sans même évoquer la présence d'un disque dur, sans qui les chargements sont interminables, Môsieur UFO ne se satisfait que difficilement des 2 Mo d'origine sur l'A1200 pour tourner convenablement. Pour vraiment speeder les choses, une bécane dotée d'un 68030 (A4000 ou A1200 gonflé), d'un disque dur et de 4 Mo de Ram sont nécessaires ! Peste ! Non contents d'avoir squatté la quasi-totalité du marché, les programmeurs du PC exportent à présent leur "savoir-faire" (sous-exploitation flagrante de la machine) sur Amiga !

C'est d'autant plus rageant qu'en dehors de ce défaut, UFO est réellement un excellent jeu ! Grâce à la richesse des options qu'il comporte, aux multiples casquettes (gestionnaire, stratège en guerrilla urbaine, etc.) qu'il enfile sur votre crâne, le soft a de quoi tenir en haleine le joueur pendant des nuits entières ! Il bénéficie en outre d'un bon graphisme, en 256 couleurs pour tous les écrans fixes, et de musiques d'excellente facture.

Il ne lui manque donc que des temps de réflexion un peu plus courts pour être absolument parfait. Mais les parties sont si passionnantes, que votre patience en est largement récompensée.

Editeur : Microprose • Distributeur : Ubi Soft (1) 48.57.65.52 • Notice : VF • Config minimale : 68020, 2 Mo de RAM • Config optimale : 68030, 4 Mo de RAM Dispo sur PC & PC CD-Rom Testé dans Joy N° 49 et 51

S'il sait fermer les yeux sur sa relative lenteur, l'amateur de stratégie trouvera en UFO un challenge à sa mesure. Un peu faible techniquement, mais passionnant quand même !

TECHNIQUE 50 INTERET 90

Le champs de bataille



Selon les situations dans lesquelles vous allez vous retrouver, vos Marines vont être amenés à combattre sur différents types de terrains. Dans le cas de figure le plus classique, vous venez d'abattre un UFO ennemi et d'envoyez vos petits gars faire le ménage sur le lieu du crash, en pleine campagne (Photo A). Mais il se peut également que les E.T. organisent des "opérations terreur" dans une ville ou une autre, afin de propager sur la Terre un climat de panique. Là, c'est dans les rues de la ville que vous allez combattre, et votre mission sera de sauver autant de civils que faire se peut (Photo B). Enfin, les aliens finiront bien, à un moment ou à un autre de la partie, par découvrir l'emplacement de l'une de vos bases. Cette fois, c'est donc votre propre maison que vous défendez, et n'avez plus le droit à l'erreur (Photo C) !







tips

Pour tout savoir sur UFO, je ne saurais trop vous conseiller de lire le guide que vous a concocté Iansolo dans Joystick N° 52.



Cyclemania

PC CD-Rom

En route pour l'équipée sauvage !



A mi-chemin de la simulation et de l'arcade, ce jeu vous permettra de rouler sur cinq circuits des États-Unis en principe interdits de courses, car trop dangereux. Vous pourrez ainsi franchir le rubicond sans risquer une amende ou un accident grave !

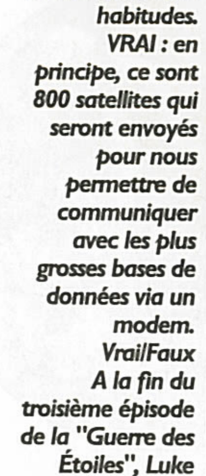


Léo de Urlevan

Après une introduction de toute beauté où un personnage regarde la télévision et surtout des crashes de motos, vous pouvez choisir de faire une course toute simple ou directement le championnat. Choisissez de préférence la petite course où vous pourrez vous familiariser avec le maniement de votre moto qui est un peu difficile au début. Mais au bout de dix minutes, pas de problème, on maîtrise. C'est parti pour la coupe ! Vous devrez sélectionner votre moto. Leurs différences se situent au niveau de leurs paramètres : vitesse, prise en main, accélération et résistance aux chocs. Votre propre vie dépend de cette dernière catégorie. En effet, il faut vous attendre à tomber : les bordures de route étant très peu sûres, vous serez amené en position de dérapage pour peu que vous ayez voulu gagner quelques précieuses secondes. Car ça va vite, très vite. On sent vraiment l'impression de vitesse quand la route défile sous vos pneus, on frémit à la pensée de tomber à cette vitesse.

Gérez votre énergie cinétique!

Pour aller plus vite, vous devrez réellement apprendre à maîtriser le freinage. Ce n'est pas comme dans certains autres jeux où l'on reste à fond si l'on négocie assez bien ses virages. Ici, vous serez confronté aux dures lois de la physique ! Et obligé de freiner même si vous serrez à l'intérieur du virage. Car ces derniers sont vrai-



VRAI
FAUX

Les autoroutes de l'information risquent de révolutionner nos habitudes.
VRAI : en principe, ce sont 800 satellites qui seront envoyés pour nous permettre de communiquer avec les plus grosses bases de données via un modem.
Vrai/Faux
A la fin du troisième épisode de la "Guerre des Étoiles", Luke Skywalker se marie avec Yoda.
FAUX : il n'a jamais été question de mariage entre eux.



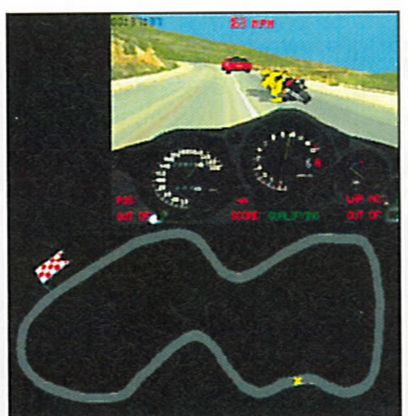


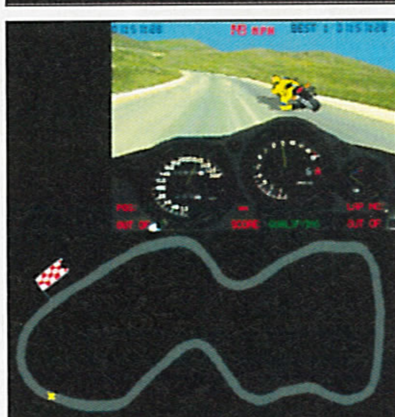
Voici les caractéristiques techniques de votre moto













Le circuit le plus difficile

ment en épingle à cheveux. Ces circuits existent réellement en Amérique. Et il est interdit d'y faire des courses pour des raisons évidentes de sécurité. Ça ne doit pas être un hasard. Il y en a cinq. Ils sont à parcourir dans un ordre de difficulté croissante. Le cinquième niveau est démoniaque, il se passe à travers une forêt et il faut être très prudent pour ne pas effleurer les bords de la route, sinon, bing, l'arbre ! Et là, c'est peut-être l'ambulance qui viendra vous chercher et votre course sera terminée. Comme le conseille la documentation, il vaut peut-être mieux terminer troisième avec moins d'argent à la clé, mais entier. N'hésitez pas à mettre la pédale douce. Ne foncez que si vous êtes sûr de vous.

Boum et meuh !

L'interface est assez spéciale car elle comprend votre tableau de bord et vous montre de dos. C'est logique, car les séquences vidéo sont précalculées. C'est le décor qui avance plus ou moins vite selon votre vitesse. Votre motard, lui, n'est pas digitalisé et jure un peu avec le reste de l'environement. Mais c'est vraiment un détail au vu du reste. D'autant qu'il est très bien animé. Dans ses chutes, il nous propose une figure du style "saut de l'ange" du plus bel effet. Dans la course simple, des voitures sont présentes sur la route. Enfin non, pas que des voitures; disons des obstacles : cheval, vache (conduisez habilement et vous passerez en dessous !), camion, moto de police. On peut voir aussi un avion passer juste au-dessus de vous. Rassurez-vous, il ne vous enverra ni clous, ni grenades ou autres gentillesses du même acabit. Il ne fait que passer. Vous sélectionnerez vos courses par un écran de télévision interposé qui possède dix chaînes. Les dix premières passent des séquences des plus belles gamelles. Et croyez-moi, c'est très impressionnant. Les cinq autres vous permettent de sélectionner votre circuit. Ce sont les séquences vidéo des paysages que l'on retrouvera par la suite dans le jeu. Une fois dans la partie, il vous sera possible d'avoir une vue aérienne de la piste. Vous continuez à avoir le même écran qu'auparavant, mais sa taille est divisée par deux et par conséquent on voit moins les défauts du pilote. Et sur votre écran apparaissent la piste, ses virages, vos concurrents. Chacun choisira le mode sur lequel il veut jouer en sachant que ça fait un petit écran de jeu en mode "aérien". Quand vous tombez, une séquence vidéo de chute passe à l'écran. Elle correspond à peu près à celle que vous venez de faire. Sauf en mode "simple course" où vous pouvez percuter une vache ou un cheval. Il est en effet très rare de voir des pilotes de moto en percuter sur un circuit. On peut même affirmer d'une manière certaine que ça ne s'est jamais produit... Les vaches font "meuh !" comme des vrais. On s'arrêterait bien pour discuter avec elles, boire un verre ou fumer une cigarette, mais elles font "meuh" désespérément. Et puis

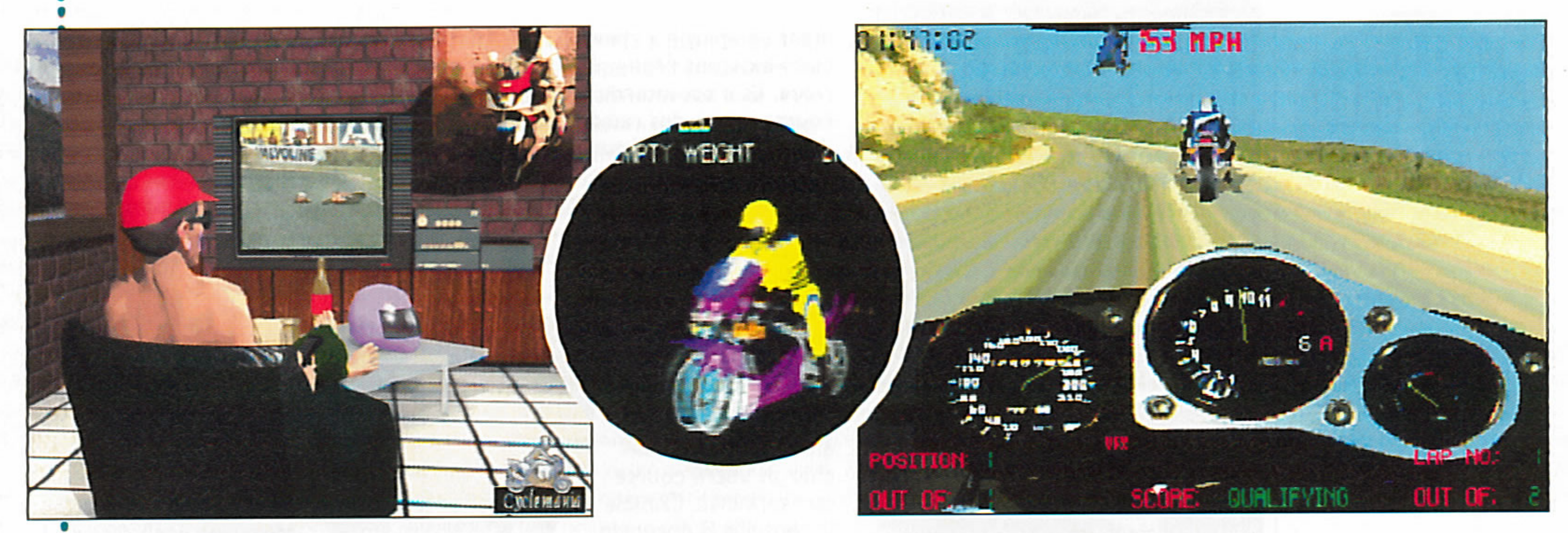


Ce coup-là, j'aurais du mal à l'éviter





SUITE



vous avez une course à gagner. On réenfourche donc sa moto et on retourne polluer la campagne sur son engin. Mais bon, c'est une course de motos, ce jeu. Ç'aurait été une simulation de conversation avec des vaches – pourtant un sujet fort original – vous n'auriez pas acheté ce jeu. D'ailleurs vous ne l'avez pas encore acheté. Mais je suis sûr que si un module de conversation avec des vaches savantes avait été inclus, j'aurais mis au moins 10 % en plus à la note d'intérêt. De nos jours, on ne s'arrête plus à côté des choses simples. Quand j'étais petit, je discutais avec mes peluches. Maintenant, faut que je reprenne ma moto et que j'aille plus vite que les concurrents.

Passe-moi la clé de douze.

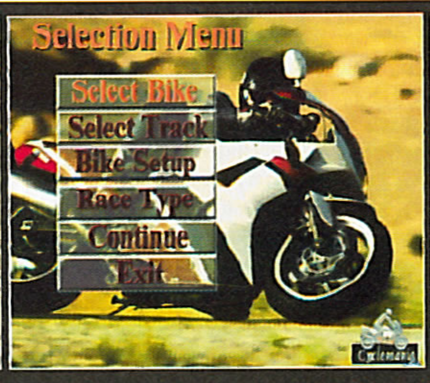
Juste avant chaque course, vous aurez une certaine somme d'argent à votre disposition. Vous pourrez passer au magasin pour améliorer votre terrible engin. On regrette tout de même qu'il n' y ait pas plus de choix; on se croirait dans un magasin ukrainien. Il n'y a qu'un seul moteur, deux suspensions différentes, trois types de pneus et deux pots d'échappement. Et vous vous en seriez douté, on ne met qu'un moteur par moto. Toutes les séquences intermédiaires du jeu sont vraiment magnifiques, elles ont vraisemblablement été faites sous 3D Studio. Vous les verrez après avoir gagné une course, quand vous les avez toutes gagnées, en allant à la boutique, etc. Il faut signaler que la séquence d'introduction est de toute beauté. Mais, de toute manière, j'insiste sur le fait que tout est beau et rapide dans ce soft. Et plein de petits détails rajoutent de la finesse au réalisme graphique. Par exemple, lors de la dernière course, celle qui se passe dans les bois, toutes les ombres des arbres sont projetées sur la route. Un défaut important règne quand même dans ce jeu. On ne "sent" pas la moto. On a l'impression que la bécane glisse sur la route, mais qu'il n'y aucune adhérence, comme si elle survolait un peu le décor tel un aéroglisseur sur une étendue d'eau. Cela est certainement dû au fait que le graphisme des décors et celui du motard ne sont pas du tout du même monde. D'un côté, on a une route en images digitalisées et d'un autre côté, enfin dessus, un motard jaune canari en dessin bitmap. C'est très dommage de se trouver confronté à ce problème dans un jeu jusque-là aussi complet. Ce problème m'a surtout frappé quand j'ai joué sans les sons (oui, ça nous arrive, à Joy ! Mais quand vous avez trois bécanes qui tournent avec bien entendu trois jeux différents, ça devient vite le bazar dans la salle des tests). Comme quoi, de la même manière que les mots, les sons ne sont pas innocents non plus ! L'équipe qui a développé ce jeu l'a très bien compris en utilisant des bruitages beaucoup mieux enregistrés que dans n'importe quel autre soft de ce type. Les crissements de pneus et les accélérations du moteur donnent une impression de réalisme qui arrive à combler le décalage pilote-décor. Il faut mettre votre volume à fond pour apprécier comme il se doit la musique, bien rythmée comme il faut et les sons dont je viens de parler. Voilà donc un bon produit qui ravira les amateurs en manque de sensations fortes et les fanatiques du genre.

EDITEUR : Accolade • **DISTRIBUTEUR** : PPS 43.59.47.47 • **NBRE DE JOUEURS**: 1 • **CONFIG** : 386 DX 33, 4 Mo de Ram, 1,5 Mo sur DD, CD-Rom dble vitesse, carte sonore compatible Sound Blaster. • **NOTICE** : VF

Accolade avait déjà renouvelé le genre de la simulation de voitures avec Test Drive - au moins le premier épisode - et il renouvelle la simulation de motos.

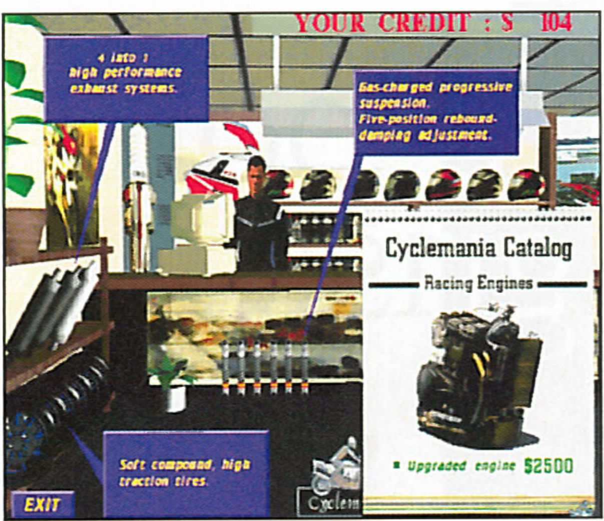
TECHNIQUE 85 INTERET 75



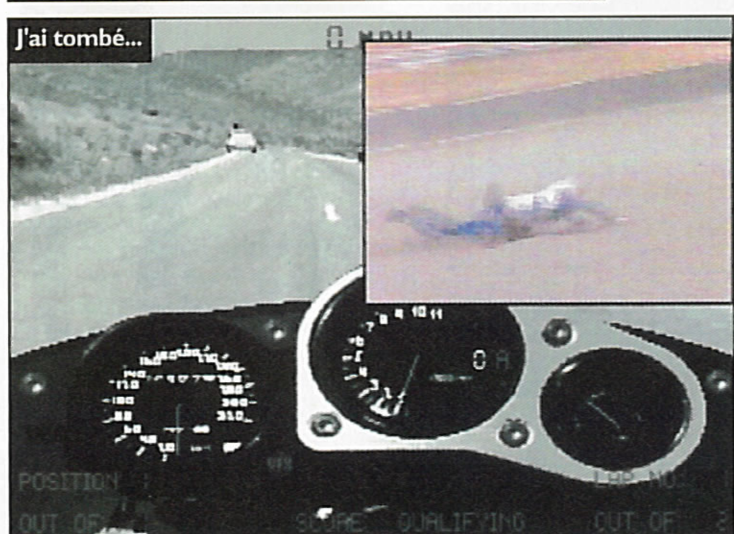


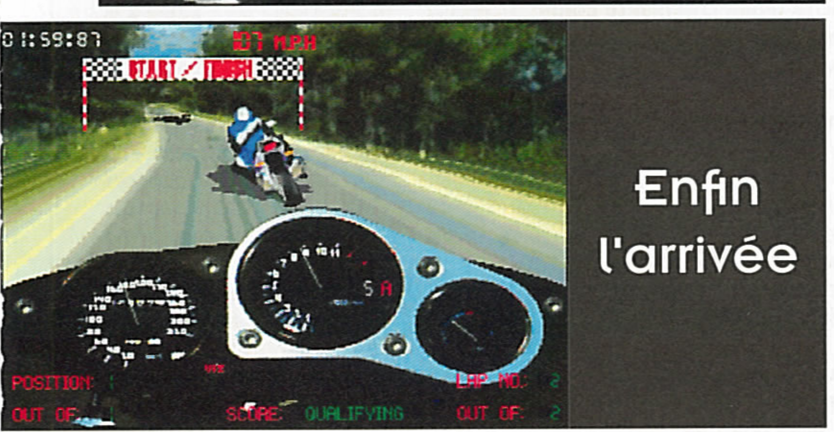






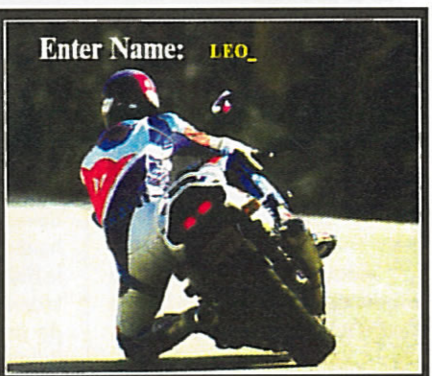
A la boutique, vous pourrez choisir votre matériel.


J'ai tombé...



Enfin l'arrivée





Bloodnet

PC CD-Rom

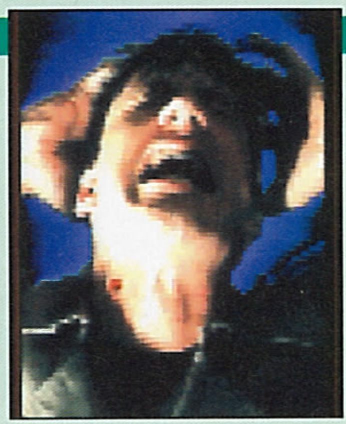
Sang pour sang cyber-glauque

LEO DE URLEVAN

Vous volez à travers les données. C'est la grande classe. Vous êtes Ransom Starck. Vous vous êtes fait lourder de Trans-Tech il y a plusieurs années de cela, car vous avez eu une grave maladie. Vous avez été frappé du syndrome Hop-Brie. Cela signifie que vous ne faisiez plus la distinction entre réalité et réalité virtuelle. Une femme vous a aidé alors que vous étiez tel un clochard. Deirdre Tackett, c'était son nom, était une scientifique. Pour vous soigner, elle a placé un implant dans votre cerveau.

New York est devenu une ville chaotique où règne l'anarchie. Pas de bol, vous vous faites mordre par un vampire. Vous le seriez devenu immédiatement si l'implant neural de Deirdre ne vous faisait garder votre humanité. Votre but unique est donc de déjouer la malédiction.

Ça ressemblerait comme deux gouttes d'eau à un jeu d'aventure si le rôle n'y tenait pas une place primordiale. Pas moins de 25 spécifications définissent votre personnage. Certaines de ces dernières sont très classiques, d'autres sont des aptitudes pour assurer dans le cyberspace. Car on n'entre pas comme ça en communion avec les données. Eh non! (ne me dites pas que vous ne vous êtes jamais pris la tête sur un config.sys ou un autoexec.bat). Si on y pénètre sans autorisation, on est un pirate ! Et on se fait chasser du cyberspace. Le cyberspace étant un monde un peu à part, il était logique d'y avoir des compétences spéciales. Bien entendu, lorsque vous réussissez une action, le pourcentage de connaissance de la compétence augmente. Il y a aussi des phases de combat qui vous permettront de gagner énormément d'expérience. Mais il est dangereux d'entamer une phase de combat seul. Il vous est possible de créer une équipe dont chaque joueur aura ses propres



caractéristiques. Ce sera à vous de jouer assez stratégiquement pour placer vos personnages selon leurs compétences.

La version CD de ce titre bénéficie des voix, et c'est tout. Déjà çà, ça ne me semble pas une raison suffisante pour raquer. On peut imaginer que certaines personnes se disent : je suis assez bon en anglais, je pense pouvoir y arriver. Que nenni ! Les voix sont complètement robotisées dans le cyberspace, et de plus, il y a un léger souffle. Bref, c'est fait en dépit du bon sens. À éviter malgré ce superbe scénario...

EDITEUR : microprose • DISPO SUR PC • NOMBRE DE JOUEURS: 1 • CONFIG : 386 dx, notice VF NOTICE : VF

On a rarement vu tel gâchis. Un scénario en or, une maniabilité exemplaire, et ils sortent une version CD qui n'a rien à envier aux disquettes.

TECHNIQUE 40 INTERET 70



Burn Cycle

CDi

Nuit noire pour Matière grise

Noyée dans une ambiance à la Blade Runner, l'intrigue de Burn Cycle vous plonge dans un univers Cyber bien sale et bien violent, comme on les aime. Sa réalisation soignée en fait l'un des meilleurs jeux du moment sur cette machine.

Amateurs de sang, vous allez être comblés

Journal de bord du capitaine Sol Cutter, le 25 juillet 2063 à 21 h 25. Je me trouve encore dans la chambre 2123 de l'hôtel de Freelove, en plein cœur de la cité urbaine. Les examens de ce matin n'ont rien donné, et le mal qui me ronge ne fait que progresser inexorablement. Néanmoins, mon senso-scanner vient de détecter une activité intense dans l'hémisphère droit de mon cerveau, me révélant enfin la nature de cette maladie étrange. Le verdict est sans appel. Il ne me reste que deux heures à vivre, deux heures pendant lesquelles je dois lutter et trouver l'appareillage qui me délivrera de ce virus électronique : le Burn Cycle. J'espère que ce message ne sera pas le dernier."



Une ambiance hyper glauque
La bande son
Lanimation

La qualité du graphisme dans les séquences de mouvements
La durée de vie un peu courte

Quelle sale histoire !

Vous rangez promptement votre ordinateur de poche et partez sans tarder en direction de la zone interdite en espérant y trouver le centre de commande du virus qui vous habite. Vous y parvenez avec la complicité d'une charmante compagne, mais en vain : l'ordinateur du Burn Cycle ne peut être désactivé. À ce moment précis, commence une course effrénée à travers la ville et contre les agents de la Softec, responsables de votre implant meurtrier. Le jeu débute au moment où vous tentez de vous échapper du centre de contrôle de la zone interdite.

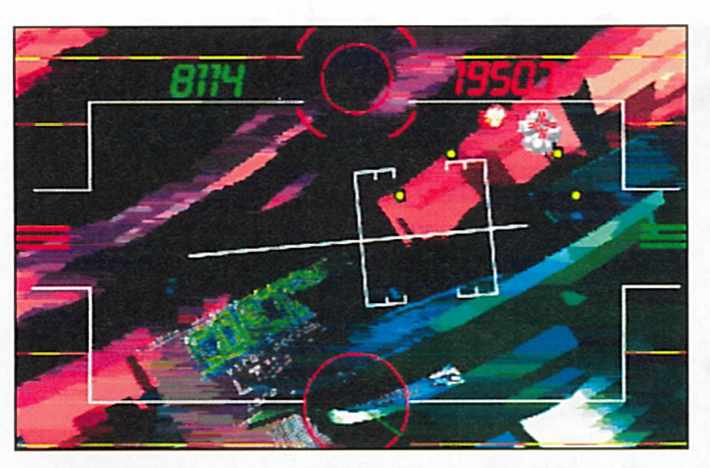
Enfin, quand je dis "jeu", entendez plutôt "film", car c'est bien de ça qu'il s'agit : un film interactif. Savant mélange de vidéo, d'images de synthèse et d'animations graphiques, Burn Cycle aborde toutes les techniques à la mode en matière de multimédia, sans pour cela faire appel à la cartouche FMV. Mais attention, car si l'ambiance est au rendez-vous, ne vous attendez surtout pas à un rendu de qualité exceptionnelle, loin de là ! Les séquences de déplacements à la 7th Guest sont même carrément immondes en comparaison de ce produit d'exception. Mais que les poules continuent à pondre des œufs, cela n'enlève rien à l'intérêt du produit, d'autant plus que le CD-I réaffiche les images finales en 32 000 couleurs.

Sol Cutter (le personnage que vous incarnez). Les scènes vidéo sont quelquefois de piètre qualité. Enfin, le jeu ne nécessite pas de cartouche FMV, c'est déjà ça.

Une aventure rythmée

Pour vous déplacer dans le jeu, vous devez donc indiquer la direction souhaitée, et l'ordinateur vous y rend par le biais d'un chemin précalculé à l'avance. Hormis le fait qu'il faut se déplacer à de nombreuses reprises, vous allez devoir faire face à certaines scènes



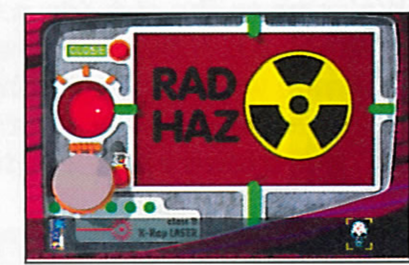


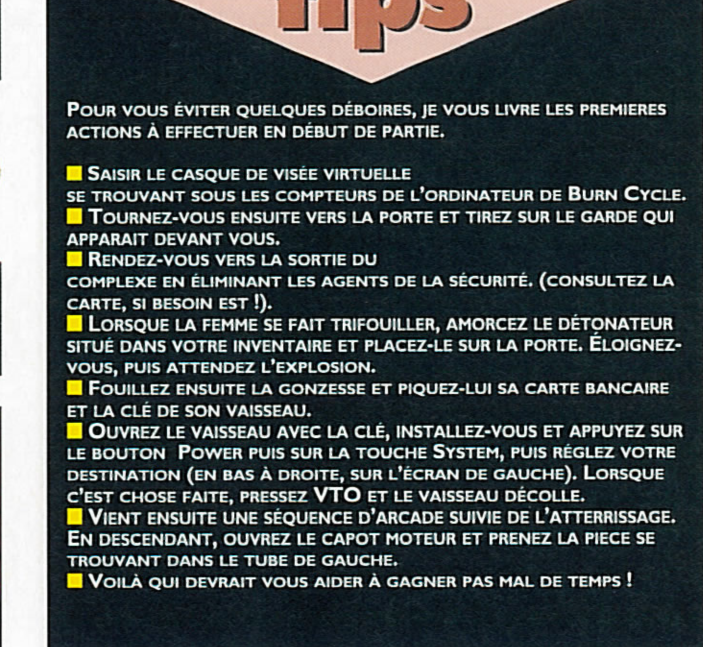










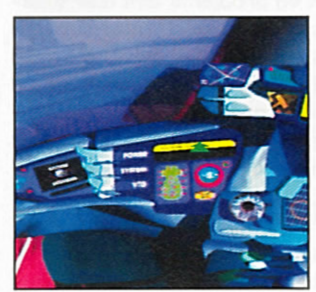


d'arcade comme la séquence du départ où vous devez tirer sur des personnages à l'aide d'un viseur, mais également gérer un inventaire contenant toutes sortes d'objets. De même que dans un jeu d'aventure digne de ce nom, vous pourrez discuter avec quelques intervenants et ramasser des objets disséminés de-ci et de-là. À vous de trouver par la suite ce à quoi ils peuvent bien servir, mais ça, c'est un peu logique, non ? La particularité de l'aventure réside dans le fait qu'elle se déroule en temps réel. Il est certes possible de sauvegarder sa partie, mais vous la recommencerez bien entendu avec le temps restant au moment de la sauvegarde. Mieux vaut éviter de traîner en faisant preuve d'une redoutable ingéniosité pour résoudre, le temps d'un éclair, les problèmes posés. L'action s'accompagne de voix off de votre personnage, d'une bonne dose de violence et de morceaux musicaux genre Vangelis à la sauce techno. Rien à dire en ce qui concerne l'ambiance, c'est du Blade Runner en direct-live, mais en V.O ! Je ne saurais que trop le conseiller aux amateurs de science-fiction parlant un minimum l'anglais.

EDITEUR : Philips (1) 47.28.51.00 • NBRE DE JOUEUR : 1 NOTICE : V.F. • DISTRIBUÉ PAR : Philips







L'intérieur de votre vaisseau



SELECTION COMPAQ

PGA Tour Golf 486

PC CD-ROM



Des décors fouillés et une interface agréable.

Le cauchemar de Links 386.

Welcome to the club (de golf) ! Noël approche, le givre et la neige recouvrent votre 18 trous préféré et le virus du green vous démange. Une solution, et pas des moindres : la dernière mouture de PGA Tour Golf. Un chef-d'œuvre pour amateurs en herbe.

LORD CASQUE NOIR



La série des PGA Tour Golf jusque-là de qualité discutable vient de s'enrichir d'une petite merveille : une version spécialement dédiée aux processeurs 32 bits d'Intel. À l'image de Links Pro 386, qu'il vient d'ailleurs directement concurrencer, PGA 486 propose non seulement un graphisme extrêmement réaliste, mais surtout une ergonomie de jeu hors du commun.

Le programme gère aussi les ombres.

Dans les premiers écrans, PGA vous invite à choisir l'un des modes de jeu "trou par trou", "entraînement" ou "tournoi". Le second choix porte sur les parcours. Las Vegas propose un tracé plaisant, mais un graphisme assez pauvre, ce qui paraît somme toute normal pour un endroit aussi désertique. Les deux autres "18 trous" n'en sont pas moins palpitants, mais se distinguent d'avantage par leur aspect graphique que par l'originalité de l'itinéraire proposé. Chacun d'entre eux se voit d'ailleurs présenté par un mini-film vidéo.

Répliques exactes des golfs d'origine, les paysages sont encore plus fouillés que ceux de Links, leader (board ?) jusque-là incontesté en la matière. Les textures, d'une splendeur rare et constituée d'une somme incroyable de détails, sont agrémentées d'effets d'ombrages ultra réalistes, et elles s'appliquent la plupart du temps sur des terrains aux reliefs extrêmement prononcés. De plus, vous remarquerez aisément que PGA "entoure" le golf de paysages lointains en générant un aspect de flou pour les éloigner encore un peu plus. Jamais l'impression de se trouver sur le terrain n'avait été aussi réaliste. Les différences entre Green, Ruff et Fairway ne sont plus un problème tant leur séparation est nette. Côté animation, ça n'est pas mal non plus; le mouvement des golfeurs est décomposé de la meilleure façon qui soit, mais chacun d'entre eux possède, qui plus est, non pas une mais des séries de séquences, toujours dans ce souci de réalisme poussé. Vous pourrez ainsi apercevoir des gestes d'encouragement, de déception ou bien carrément un triple salto bouclé arrière en vrille tordue avec réception sur le petit doigt dans le cas d'un Eagle. Sportif, le gars !

Lent ou rapide, c'est selon

Mais je vous vois venir, vous vous inquiétez du temps de calcul que nécessite un écran. Bien moins que vous ne pourriez le croire, mais bien plus que vous ne pourriez l'espérer. Contrairement à un jeu comme Links, l'ordinateur paraît en effet calculer le prochain décor, alors que la balle est encore en l'air. Cela permet d'obtenir un changement d'angle de dernier moment et représenter ainsi une vue à contresens de l'arrivée de la balle en temps réel. En contrepartie, les accès CD entre chaque trou sont assez lents, ce qui, mis bout à bout, revient approximativement au même sur toute la durée d'une partie. Enfin, on n'a rien sans rien. Sachez quand même, à titre d'info, que le temps entre chaque trou varie selon le type de processeur, mais surtout selon la capacité



Vous pouvez modifier le contenu de votre sac.



+

Une interface de jeu très plaisante
Un graphisme extrêmement réaliste
Une impression de relief quasi parfaite
Trois parcours
Une présentation filmée de chaque parcours.

–

La lenteur du jeu avec 4 Mo de RAM
Un mode pro trop facile.

REMARQUE

Testé sur un 486 DX 2 66 équipé de 8 Mo de RAM.

EN REFERENCE

Alors, dépassé notre bon vieux Links 386 ? Hélas, oui, sur tous les points sauf un : la simulation. Mais j'y reviens dans quelques instants. Comparons tout d'abord le graphisme. Même si celui de Links 386 propose un amalgame de textures digitalisées, il reste d'apparence "numérique", et les parcours qu'il habille sont relativement plats dans l'ensemble. En utilisant des textures plus fouillées, en simulant des vues lointaines mais principalement un relief précis et très dénivelé (accentué par des effets d'ombres dans les côtes mais aussi les ombres des arbres), PGA Tour Golf parvient à offrir un rendu quasi photographique. De plus, l'animation des personnages y est plus complète, avec des gestes de joie ou de dépit. Enfin, le système de visée s'avère plus agréable. Mais comme je vous le disais en première ligne, Links reste supérieure sur la partie simulation. C'est-à-dire que l'on peut y effectuer des réglages plus précis : position des pieds, décalage du club par rapport à la balle. Et puis, il existe plusieurs niveaux de difficulté ayant une influence directe sur la prise au vent, la vitesse de swing, etc. Sans parler de la bonne quinzaine de parcours disponibles dans le commerce. C'est donc à l'acheteur de trancher, soit pour une simulation plus précise, soit pour un plus grand réalisme du graphisme et une ergonomie plus sympa. Rappelons quand même que si le graphisme de Links n'est pas aussi bon que celui de PGA, il n'en demeure pas moins excellent.

LINKS 386



mémoire de votre micro. Il faut compter plus de 80 secondes (!) sur un 486DX266 équipé de 4 Mo de RAM, alors que 20 secondes suffisent sur un 486SX25 équipé de 12 Mo de RAM. L'ordinateur stocke en effet sur disque dur ce qu'il ne peut entreposer dans la mémoire, ce qui explique aisément la somme de temps perdu.
Toujours à propos de technique, sachez que la partie sonore est très étonnante puisque entièrement "samplée". Les petits morceaux musicaux sont de ce fait d'une qualité surprenante et paraissent être joués directement d'une piste audio du CD. Quant aux bruitages, ils sont assez peu nombreux, mais incluent les commentaires d'un journaliste simulant la retransmission télévisée de la partie.

Le swing idéal

Venons-en maintenant à l'interface. On aura beau dire tout ce que l'on veut, mais un beau jeu avec une mauvaise interface reste un mauvais jeu. Par bonheur, PGA ne souffre pas du moindre défaut à ce niveau-là, bien au contraire. On y retrouve le principe adopté par 90 % des jeux de ce type, à savoir un arc de cercle représentant le swing idéal marqué de petits repères correspondant à la force et aux effets. La nouveauté réside dans le fait que ces repères évoluent en fonction de l'endroit visé par le joueur. En clair, lorsque vous placez la flèche sur le point de destination souhaité de la balle, un repère se positionne sur l'arc de cercle vous indiquant la force exacte à fournir avec le club pour atteindre l'endroit désiré. De plus, si l'on applique un effet (backspin, slice, hook...) celui-ci est automatiquement répercuté sur la grande flèche jaune censée reproduire la trajectoire de la boulette alvéolée. Tout cela s'avère d'une précision redoutable et d'un confort d'utilisation remarquable.
Que dire de plus, si ce n'est que l'on peut jouer à quatre, que l'on peut s'affronter à plusieurs dans le cadre d'un tournoi et que toutes les options de sauvegarde et de réglage du nombre de détails sont également présentes.
Bon, allez, je vous laisse, car je suis au-dessous du par et c'est à mon tour de jouer.

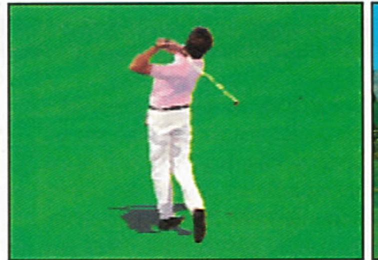
EDITEUR : Electronic Arts • **DISTRIBUTEUR** : Electronic Arts (16) 72.17.07.93 • **NOTICE VF** : 4 joueurs • **CONFIGURATION MINIMUM** : 386 DX 40, 4 Mo de Ram.

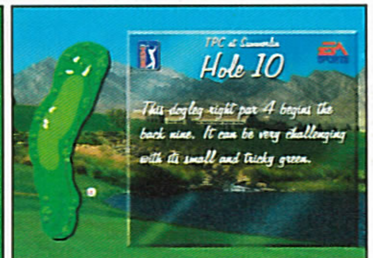
Un produit magnifique et très bien conçu. Du golf comme on l'aime.

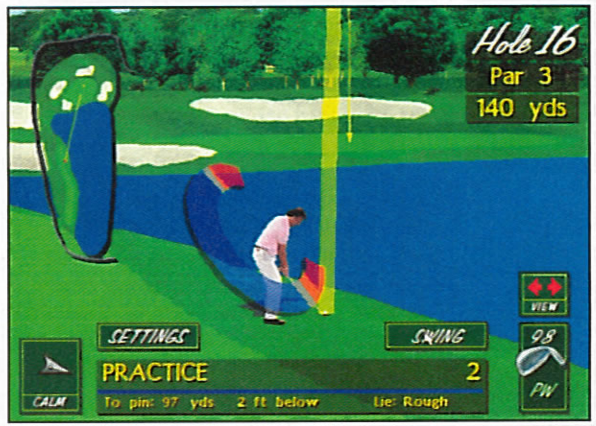
TECHNIQUE 90 | INTERET 88

Une gerbe de sable accompagne la frappe du golfeur.





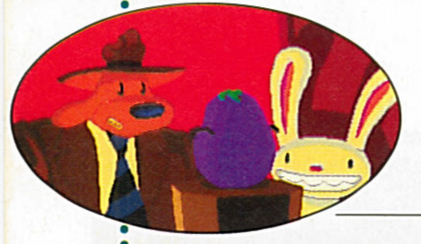




Mon dieu, que d'eau. "Attention Paul, ne te noie pas vieux". En vrai (pas sur la photo) on peut apercevoir de petites vaguelettes animées. C'est cool non ? "Non Paul, j'ai pas dit coule..."



Une vue en contresens de l'arrivée de la balle.



Sam et Max Hit The Road

PC CD-ROM



Ce mini-golf est infesté de crocodiles

Sam botte un max

Je n'avais jamais joué à ce jeu dans sa première mouture. Par curiosité, j'ai relu l'article paru à l'époque. Je me disais que c'était bougrement exagéré. Eh ben, non. Les superlatifs manquent. C'est incroyablement beau, bourré de références, drôle, et maintenant les voix sont entièrement en français.

Leo de Urlevan

tips

- Solution dans Joy N° 47
- Pour les jeux de coloriage, de découpage et la bataille navale, il faut aller dans les restaurants et ramasser les objets dans les présentoirs Sam et Max.

+

Ça tourne correctement avec un lecteur simple vitesse Sons, graphisme, tout ça. L'écologie, l'anti-américanisme et la méchanceté de Max. "Politically Incorrect", donc correct.

–

J'ai beau chercher...

Sam et Max sont deux détectives de police freelance. Sam est un chien et Max est un lapin. Max est le chef et rappelle un peu Achille Talon, dans ses tournures de phrases. Max pourrait être un lapin adorable s'il n'était pas un être attiré par l'argent et complètement sadique. Les deux détectives reçoivent une lettre du commissaire leur confiant une mission : ils doivent retrouver Bruno le Grand-Pied (les grands pieds sont des yétis en voie de disparition) et Trixie, la femme au cou de girafe. Ils ont disparu du cirque qui les exploitait. Leur enquête commence donc dans ce fameux cirque et les emmènera à travers les États-Unis dans les endroits les plus étranges et inimaginables possible. Par exemple, il vous faudra, puisque c'est vous qui allez les diriger, visiter la plus grande bobine de ficelle du monde, un mini-golf inondé rempli d'alligators, le Vortex, monde où tous les objets sont sens dessus-dessous.

Sont présents en plus dans ce soft, plusieurs petits jeux complètement débiles et dont l'existence en fait un programme tordu comme on les aime. Ainsi trouve-t-on pêle-mêle une bataille navale dont les pièces sont des voitures, un album de coloriage et un livre de découpage où vous pourrez habiller Sam et Max en keupon, en ballerine, ou en tenue de soirée. Tordant !

Ce qui frappe dans ce jeu, c'est le travail effectué sur chaque petit détail. On trouve des références cinématographiques partout. Le pêcheur, clone de Woody Allen, est allergique au poisson. Le décor fait penser à celui de "Comédie érotique d'une nuit d'été". Plus tard, on rencontre une personne sculptant sur des légumes des personnalités connues ! On remarque çà et là Bush et Hitchcock. Dans le Vortex, endroit surréaliste, d'un tableau en relief surgit une montre... molle, hommage au célèbre tableau de Dali. Mais les références qui fusent tout le temps sont celles consacrées aux films de Lucas et de Spielberg. Eh, on n'est jamais mieux servi que par soi-même! On trouve, en vrac, "Indiana Jones", "La Guerre des Étoiles"... On trouve même une allusion à "Day of the Tentacle" à la fin du jeu. Quant à l'humour, il n'a pas été oublié. Ça fuse vraiment dans tous les sens. Il réside surtout dans les dialogues. Tout est d'autant plus drôle que non seulement le jeu a été traduit, mais aussi adapté en français. Et bien sûr, dans cette version, le jeu s'écoute et ne se lit plus. Quel régal, les amis ! Les voix sont vraiment bien prononcées avec un ton parfait. C'est Jean-Claude Donda qui fait parler les deux héros. Sa voix vous dira peut-être quelque chose, car il a été imitateur pendant quatre ans sur Canal+. On se marre comme on ne s'est jamais marré devant un jeu vidéo. Sam et Max en quelques chiffres, c'est 3.500 phrases, 3 heures de voix et 48 personnages !

EDITEUR : Lucasfilm Games • DISTRIBUÉ PAR : Ubi Soft • NOTICE : VF • CONFIG : 386, CD-Rom simple vitesse dispo sur PC disquette • TELEPHONE : 48.57.65.52.

Ces deux personnages de B.D. créés par Steve Purcell sont inconnus en France. C'est vraiment dommage, car à la fin de cette aventure, on aurait envie d'en connaître un peu plus. Vous l'avez compris, c'est vraiment un élément essentiel dans une CD- ROMothèque.

TECHNIQUE 92 INTERET 90



Ce pêcheur n'est autre que Woody Allen, bien loin de Manhattan.



Renversant, non ?

GENESIA

CD-ROM

GENESIA P.C. A ÉTÉ RECONNU COMME LE MEILLEUR JEU DE STRATÉGIE DE L'ANNÉE PAR LES PROFESSIONNELS DU JEU !

Tout est à rebâtir. Mais seule votre soif de vaincre et votre envie de créer vous mèneront à la victoire.

GENESIA est une succession de défis que vous devrez relever : veiller au bien-être de la population, gérer les ressources naturelles, révolutionner l'économie, rechercher plus de 70 inventions qu'elles soient d'ordre scientifique ou militaire, lever les armées et les mener à la victoire, conquérir de nouvelles terres… Ce ne sont là que les prémices d'une formidable Epopée.

Durant toute cette aventure, n'oubliez jamais qu'une chose doit rester présente à votre esprit : seul le retour des joyaux dérobés au Dieu Néort ramèneront la paix sur GENESIA. A vous de décider si vous pouvez vaincre seul ou si vous souhaitez passer une alliance avec l'ordinateur…

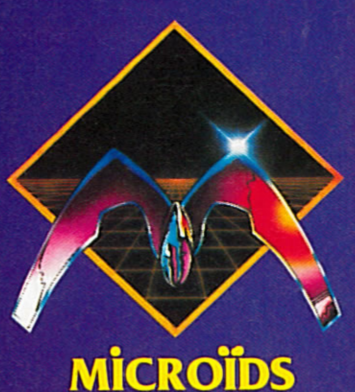
AVEC LA VERSION CD, VIVEZ ENCORE PLUS INTENSEMENT L'ÉPOPÉE DES PRINCES DE GENESIA

- La mise en scène : plus de 2 minutes d'introduction animée vous content l'histoire de GENESIA.
- Le réalisme : vous dialoguez avec les habitants de GENESIA ! Des tonnes de voix digitalisées !
- L'animation : les séquences 100% 3D de tous les écrans principaux apportent une nouvelle dimension ! Une musique à chaque fois différente apporte une ambiance originale.
- L'aide au joueur : un mode d'aide permettra aux débutants de se familiariser rapidement avec la profondeur du jeu.



- Les conseils : Plus de 60 inventions sont décrites par l'inventeur afin d'éclairer le joueur.

AVEC GENESIA CD 100% FRANCAIS DECOUVREZ OU REDECOUVREZ LE HIT INCONTOURNABLE DES JEUX DE STRATEGIE



MICROÏDS

Ici, le Kid, trop près de l'extrémité d'une plate-forme, lutte pour conserver son équilibre.

Soccer Kid

CD32

La der des der ?

Après un périple passant par toutes les machines du marché, Soccer Kid termine sa tournée sur CD32. Ce ne sont certainement pas les possesseurs de cette bécane qui vont s'en plaindre !

PINKY



L'ouvrier, très résistant, nécessite que vous lui envoyiez deux fois le ballon à la tête avant de rendre gorge.

Soccer Kid n'en finit décidément plus d'être porté de standard en standard ! Nous connaissions déjà les versions Amiga, A1200 et PC, sans même évoquer les diverses adaptations consoles intitulées "L'école des champions", voici maintenant que la CD32 a elle aussi droit à sa version.

Il faut dire, à la décharge de Krisalis, qu'il est extrêmement rare qu'un jeu de plates-formes apporte la moindre once d'innovation au genre, ce qui est pourtant le cas de Soccer Kid. Ici, tout l'intérêt provient de l'habileté du jeune héros, en quête de fragments de la Coupe du Monde disséminés dans divers pays, à manier une sphère de cuir. Jongleries, reprises de volées, têtes et même ciseaux retournés, aucune prouesse technique ne manque au répertoire du Kid. Tous ceux qui se dresseront en travers de sa route auront vite fait de le comprendre, à grands coups de ballons dans la tronche.

A l'instar de Soccer Kid A1200, cette dernière version exploite le mode AGA et présente donc une palette de couleurs enrichie en conséquence. Le jeu s'en trouve graphiquement rehaussé, pour le plus grand plaisir des yeux. De plus, divers scrollings différentiels ont été ajoutés afin de donner une meilleure impression de profondeur à la perspective, ainsi que des animations au premier plan, comme cette pluie battante présente sur certains tableaux du niveau "Angleterre".

Autre amélioration, l'aspect sonore du logiciel bénéficie des capacités du support CD-Rom pour les musiques, enregistrées en studio, tandis que les bruitages ont recours à la puce sonore Amiga. Enfin, Soccer Kid CD32 a emprunté à son homologue PC son introduction animée. Cela part certes d'une bonne intention, mais cette introduction me semble avoir été transcodée directement du PC vers la CD32 sans la moindre optimisation. En conséquence, cette dernière est effroyablement saccadée et fait preuve d'une pixellisation extrême dès qu'intervient la moindre animation.

Ne vous inquiétez pas cependant, il n'en va pas de même pour le jeu proprement dit, où les routines d'animation, développées spécifiquement pour l'Amiga, sont excellentes (scrollings différentiels fluides, déplacements des personnages coulés et rapides). A l'exception de l'intro, du tout bon, donc.

EDITEUR : Krisalis • TELEPHONE : (1) 43.68.10.10 • DISTRIBUÉ PAR : Virgin.

Animation meilleure que sur PC, musiques CD et introduction en supplément de l'adaptation A1200, Soccer Kid sur CD32 est la meilleure version, à ce jour, de ce jeu. Mais elle n'est tout de même pas au niveau de Brian The Lion !

TECHNIQUE 80 · INTERET 80



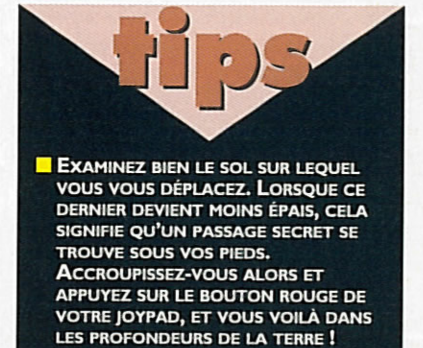


L'introduction animée du jeu vous familiarise avec le point de départ du scénario.

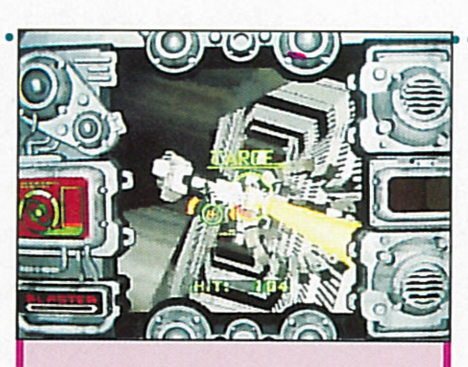


+
L'originalité du concept
La qualité des animations
Les graphismes sympathiques

−
L'introduction, complètement ratée
Pas de nouveaux tableaux !


tips

Examinez bien le sol sur lequel vous vous déplacez. Lorsque ce dernier devient moins épais, cela signifie qu'un passage secret se trouve sous vos pieds. Accroupissez-vous alors et appuyez sur le bouton rouge de votre joypad, et vous voilà dans les profondeurs de la terre !



Burning Soldier

3DO

Le syndrome Microcosm frappe à nouveau !

PINKY

Hé voilà, c'est reparti ! À l'instar du très controversé Microcosm, Burning Soldier est un shoot'em up extrêmement basique doté d'une réalisation de très haute volée. En effet, vous y dirigez un pilote aux commandes d'un vaisseau spatial, en guerre contre une race extraterrestre belliqueuse. Quand je dis "aux commandes", c'est en réalité un peu exagéré, puisque les décors au sein desquels vous évoluez sont entièrement précalculés sur station graphique puis adaptés à la résolution 3DO. En conséquence, vous ne pouvez influer sur les trajectoires que prend votre astronef en aucune manière, votre chemin étant déjà programmé d'avance. Vous vous cantonnez donc dans un rôle de "mitrailleur" plutôt que dans celui de pilote, c'est-à-dire que vous déplacez un curseur à l'écran et faites feu sur les vaisseaux ennemis. C'est bien trop peu pour retenir longtemps l'intérêt du joueur !

Burning Soldier est un très beau jeu, mais son interactivité est bien trop limitée. Si vous pouvez vous contenter de déplacer un petit curseur et d'appuyer sur "feu" tout au long d'un jeu, voilà qui pourrait vous satisfaire. Autrement...

TECHNIQUE 80 · INTERET 20

EDITEUR : Panasonic • DISTRIBUÉ PAR GENEDIS • NOTICE VF.

SOYEZ FUTES, COMMANDEZ AU RENARD !

CLUB GAMES : Tous les jeux et accessoires PC en 48h

VENTE PAR CORRESPONDANCE → COMMANDEZ EN DIRECT :

TÉLÉPHONE CB	MINITEL	FAX	COURRIER
(16-1) 48 87 99 99	3615 Club Games	(16-1) 44 59 23 23	Bon de commande Express



☎ (16-1) 48 87 99 99
☎ (16-1) 44 59 29 29
Du lundi au samedi 10/20 h

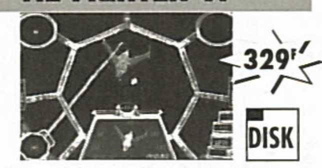
UNDER A Killing Moon VF



399F — C.D

Le premier jeu d'aventure policière en images de synthèse/full motion vidéo. Le premier grand film interactif : vous êtes l'acteur principal de cette superproduction hollywoodienne d'un réalisme et d'une facilité d'utilisation déconcertante ! incroyable mais vrai. PC LOISIRS : 98 %. **DISPO**

TIE FIGHTER VF



329F — DISK

La suite de la saga de la guerre des étoiles. La simulation spatiale de l'année, combattez les rebelles en vous mettant du côté de la force obscure. Animation à couper le souffle, pour ce jeu au graphisme 3D somptueux sur 386 et + GEN 4 : 97 % JOYSTICK 96 %. **DISPO**

DRAGON'LORE



399F — C.D

Le jeu d'aventure/rôle le plus incroyable de l'année. Graphisme époustouflant en 3D, images de synthèse proche de la réalité, son laser saisissant pour ce jeu à l'ambiance Heroic fantasy. DEMENT. L'avenir des jeux vidéos, enfin chez vous sur votre CD ROM. **DISPO**

FIFA SOCCER VF

299F — C.D / 289F — DISK

Le meilleur jeu de football sur PC. 48 équipes, 960 joueurs et plus de 2 000 animations joueurs, une jouabilité exemplaire font de ce jeu la référence en la matière. JOYSTICK : 94 %. **DISPO**

SAM AND MAX VF



349F — C.D

Le jeu d'aventure le plus loufoque de l'année. Prenez votre matraque, hurlez comme une sirène et prenez la route avec SAM et MAX, les détectives. Vous allez sillonner l'amérique dans une aventure animée complètement folle. Voix digitalisées intégralement en français. JOYSTICK 95 %. **DISPO**

SYSTEM SHOCK VF



299F — DISK

Le jeu d'action/aventure le plus spectaculaire de l'année. Vous voilà projeté au cœur d'une station spatiale citadelle. Votre but : survivre dans cet univers 3D plein écran, aux animations ahurissantes et à l'environnement sonore captivant. Plus d'armes, plus de décors font de ce soft le hit absolu de l'année. GEN D'OR 94, TOP DU MOIS. **DISPO**

DOOM 2



389F — C.D / 319F — DISK



Le jeu de massacre par excellence. Tueurs en série, réveillez-vous : DOOM 2 est arrivé : plus d'armes, plus de monstres, plus de niveaux, plus de vitesse et plus de fluidité pour ce jeu d'une sauvagerie hallucinante. Un jeu dont on ne ce sépare jamais. GEN 4 : 91 %. **DISPO**

INFERNO



☎

Le jeu le plus speed de l'année ! A la tête d'une flotte de chasseurs, vous devez réussir des centaines de missions pour sauver la race humaine de la destruction. GENIAL ! **DISPO**

PC DISQ . extrait

DELTA V	339 F
FLIGHT SIMULATOR 5.0	339 F
F1 GRAND PRIX	279 F
INDY CAR RACING	279 F
OUTPOST VF	299 F
OVERLORD NF	329 F
POLICE QUEST 4 VF	289 F
QUEST GLORY 4 VF	289 F
ROBINSON REQUIEM VF	249 F PROMO
SETTLERS VF	299 F PROMO
SIM CITY 2000 VF	269 F PROMO
ULTIMA 8 VF	349 F
WING COMMANDER ARMADA NF	239 F

PC CD ROM . extrait

7 TH GUEST + DUNE VF	379 F
COMMANCHE + MISSIONS 1 et 2	379 F
DREAM MACHINE	499 F
GABRIEL KNIGHT VF	319 F
JOURNAY MAN PROJECT VF	299 F PROMO
MYST NF	399 F PROMO
NHL HOCKEY 95	319 F
OUTPOST VF	329 F
POLICE QUEST 4 VF	349 F
PINBALL DELUXE	269 F
PRIVATEER + SUPER STRIKE CO	349 F
SIM CITY ENHANCED	349 F
ULTIMA 7 COMPLETE SERIES NF	379 F
ULTIMA 8 VF	399 F
VIRTUAL VIXENS	399 F
WING COMMANDER ARMADA NF	319 F
WING COMMANDER 1 + 2	319 F
WORLD OF XEEN NF	329 F

NEWS . Tél pour dispo

11 HOUR	INFERNO
ALONE IN THE DARK 3	LBA
BIO FORGE	LANS OF LORE 2
CREATURE SHOCK	LOST EDEN
FLIGHT UNLIMITED	MAGIC CARPET
FORTRESS OF DOC KADIAKI	SUPERKARTS



COLONIZATION VF

☎ — C.D / 329F — DISK

La conquête du monde sur votre ordinateur. Civilisation était le jeu le plus vendu au monde, colonisation est un monument. Si vous rêvez d'être Christophe Colomb, ce jeu est fait pour vous : guerres, alliances, commerce, traités et troc avec les indigènes. Maniement ultra simple. FUTUR GEN D'OR. **DISPO**

ACCESSOIRES

KIT C D ROM JOUEUR — 1650F
Lecteur PANASONIC CDR562B
double vitesse
+ interface
+ MYST
+ MEGA RACE
+ ImagePals : Le meilleur outil de gestion d'image.

+ SOUNDBLASTER 16 VALUE — 2290F

LECTEUR C D ROM MITSUMI DOUBLE VITESSE + 1 000 Megas de jeux, démos et utilitaires. — 990F

DISQUE DUR 420 M CAVIAR WESTERN DIGITAL
Plus aucun problème de stockage. Installation facile. Elu meilleur disque dur 94. (tps accès 11 ms, 13 Megas/s) — 1990F

CARTE KORG : profitez du son GENERAL MIDI pour carte sonore 16 bits (connecteur wave blaster). — 990F

CARTES SONORES : GAMME SOUNDBLASTER

SB 2.0 Deluxe :	la carte standard.	490 F
SB 16 Value :	la carte 16 bits	760 F
SB AWE 32 :	son GENERAL MIDI, la Roll's	2 090 F



MANETTES TRUSTMASTER
Les plus solides du monde !
FLIGHT : 590F
FLIGHT PRO : 990F



1280F
Formula T1 + INDY CAR RACING
sensations exceptionnelles garanties !

THEME PARK VF



329F — C.D / 299F — DISK — PROMO

Créez votre parc d'attraction de A à Z. Vous aurez des casseurs si votre parc est trop dangereux et des petits vieux s'il est trop morne ! Les enfants vomiront partout si les montagnes russes sont trop en pente. Animations en 3D studio à couper le souffle !

ARMORED FIST



369F — C.D / 329F — DISK

Une simulation de tanks exceptionnelle. Une nouvelle technologie au service de ce simulateur fabuleux, vous permettra de piloter des tanks comme ci vous y étiez. Du jamais vu : graphisme d'une précision photographique . **DISPO**

VIRTUAL ESCORT VF



449F — C.D

Le premier soft de charme intégralement en français. Imaginez : un coup de téléphone et elles sont là. Offertes à vos fantaisies. Et si vous jouiez avec les trois ensemble ? : RESERVE AUX ADULTES. **DISPO**

VIRTUAL VIVID



99F — C.D — PROMO

Avec plus de 30 des plus grandes Stars Américaines... Plongez dans un univers fabuleux. Une présentation de scènes soigneusement sélectionnées pour vous aider dans votre choix. RESERVE AUX ADULTES. **DISPO**

NEW — CASQUE VIRTUEL VFX1 : 6 990 F — NEW

GRATUIT

SOYEZ FUTES, COMMANDEZ AU RENARD
CLUB GAMES LE RENARD DU JEU VIDEO
The Player's Card
Tél. : (16-1) 48 87 99 99 Tél. : (16-1) 44 59 29 29

Catalogue couleur gratuit, à domicile tous les mois !

DES AVANTAGES :
Des réductions dès votre prochaine commande :
1 jeu ▶ - 10 F
2 jeux ▶ - 20 F
3 jeux ▶ - 50 F

BON DE COMMANDE EXPRESS : à envoyer à **CLUB GAMES, 35, rue de Turbigo - 75003 Paris** ☐ catalogue gratuit

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code Postal : .... Ville : ....
Tél. : .... **PARIS (75) : frais de port réduit : 17 F (JOY 11)**

NOMS	DISK.	CD	PRIX
	☐	☐	
	☐	☐	
	☐	☐	
NEW FRAIS DE PORT UNIQUE			29 F
TOTAL			

Les chèques sont à libeller à l'ordre de SDMH CONSEIL
REGLEMENT : ☐ CHEQUE ☐ MANDAT LETTRE
☐ CONTRE REMBOURSEMENT + 35 F ☐ CARTE BLEUE
N° _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Date d'expiration : _ _ / _ _
Signature :
(Parents pour mineurs)

SDMH CONSEIL, SARL au capital de 50 000 F - RCS Paris B 394 824 585

IMPORTANT : Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs, les prix indiqués sont révisables sans préavis, offre valable dans la limite des stocks *Règlement sur demande écrite (Minitel : 2,19 F)

Mad dog II, the lost dog

PC CD-Rom



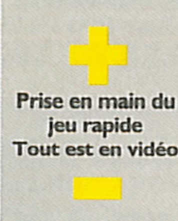
Pas très subtil...

Un jeu sans grande finesse, mais qui plaira aux amateurs de "Pan-pan-boum-boum".

LÉO DE URLEVAN

+
Prise en main du jeu rapide
Tout est en vidéo

–
Très vite lassant
Pas précis



Vous faites du diligence-stop, et vous vous faites prendre par un vieux rabougri aux cheveux blancs. Il vous parle : "Tu vas où, mon gars ? Ah, ah, ah !". C'est lui qui le dit. On continue deux minutes et le mec fait arrêter ses chevaux. Sur le sol, un homme gît, avec pas moins de dix flèches dans le corps ! (NDLR : genre martyr de saint Sébastien avec option hérisson). Avant de mourir – eh oui, il est résistant – il vous donne une carte qui conduit à un trésor. Voilà, c'est tout pour le scénario. Le reste se règle à coups de flingue. On se demande dans quelle ville on est tombé ! Les rues sont infestées par des racailles de la pire espèce à qui vous n'avez rien demandé et qui vous tirent dessus. Alors vous leur tirez dessus. Puis, d'autres arrivent. Alors, vous leur tirez dessus. Ensuite, des renforts arrivent. Il faut à ce moment-là faire attention à vous et leur tirer dessus. Il vous faudra faire gaffe à ne pas tuer d'innocentes victimes, mais n'oubliez pas ça : tirez sur les autres !

Bon, on va pas tergiverser, c'est de l'arcade. Ça se joue à la souris, votre curseur sert de viseur et vous devez tous les tuer, sinon c'est vous qui y passez. Pour recharger votre arme, vous cliquez droit en bas à droite.

Toutes les séquences sont en vidéo. Les écrans se succèdent sans aucun lien. Vous traversez la ville et faites le ménage. Le gros problème de ce jeu réside dans son manque de maniabilité et de précision. Vous avez beau tirer comme un malade sur le personnage qui vous tire dessus, vous ne l'atteignez pas ! C'est vraiment lamentable sur un jeu comme ça ! Comme si vous trafiquiez un jeu d'arcade pour donner de l'énergie infinie à vos ennemis ! Désespérant !

GENRE : PC CD-Rom • EDITEUR : American Laser Games •NOTICE : VO •CONFIG : 386 à 33 MHz CD-Rom double vitesse.

Bref, Mad dog II aurait pu être un bon jeu, étant donné le monceau de vidéos et de sons (entièrement digitalisés aussi). Mais les programmeurs ont laissé de côté l'aspect jouabilité. Allez plutôt voir quelques bons westerns...

TECHNIQUE 50 INTERET 25



Un des nombreux combats de rue du jeu.







Kid Chaos

CD-32

Encore des plates-formes !

PINKY





Pauvre Kid Chaos, il n'a vraiment pas de chance ! Cet enfant des cavernes s'était vu capturer puis enfermer par des savants fous sur Amiga, voilà que la même chose recommence à l'intérieur d'une CD32. Quand je dis la même chose, je pèse mes mots, car KC CD32 est effectivement la réplique exacte de la version parue il y a deux mois. Même graphisme (sympathique, d'ailleurs), même animation foudroyante de rapidité, seuls les sons ont été modifiés. En fait de modification, ça ne va pas chercher loin non plus, puisque les mélodies sont elles aussi les mêmes, Océan s'étant contenté de les rééchantillonner à 44,7 KHz. Pour une fois, nous ne nous plaindrons pas de cet état de fait, la réalisation de ce soft étant à l'origine déjà assez réussie. Nos critiques se porteraient plutôt sur le style du jeu en lui-même, la CD32 étant submergée de jeux de plates-formes, alors que de nombreuses lacunes subsistent dans sa ludothèque. Attention, on frise la saturation, là !

EDITEUR : Océan • DISTRIBUTEUR : Océan • TÉLÉPHONE : (1) 40.53.92.86 • NOTICE: VF • DISPO: sur Amiga • TESTÉ: dans Joy N° 52

Un jeu de plates-formes à la mesure des capacités de la CD32, c'est à dire très bon.

TECHNIQUE75 INTERET80



La Fabuleuse histoire de "THE 7TH GUEST"
maintenant disponible
sur CD-i en
DIGITAL VIDEO
the 7th Guest
Version française !
Un nouveau jeu totalement révolutionnaire • Grâce à sa nouvelle technologie, le CD-i apporte une nouvelle dimension à cette aventure interactive • De fabuleuses énigmes à résoudre • De vrais acteurs, de vrais dialogues, une musique effrayante... Un scénario étonnant en Digital Video • 22 pièces en 3 dimensions à explorer dans ce manoir hanté
En Dolby Surround
DOLBY SURROUND
Dolby and the DD are trademarks of Dolby Laboratories Licensing Corporation.
UN CD AUDIO DE LA BANDE SON EST OFFERT POUR L'ACHAT DE "THE 7TH GUEST"
Virgin
Licence Virgin Interactive Entertainment. "The 7th Guest" et Interactive Drama sont des marques déposées de Virgin Interactive Entertainment Inc.
Virgin est une marque déposée de Virgin Enterprises Limited. © 1993 Virgin Games Limited et Trilobyte Inc. Tous droits réservés.
PHILIPS
PHILIPS



Theme Park

AMIGA 1200

Si t'aimes les parcs, va chez Bullfrog !

Hourra ! Grâce à des éditeurs comme Bullfrog, l'Amiga voit encore naître de beaux et grands jeux. La preuve, son dernier grand hit, Theme Park, sort aujourd'hui sur A1200 et A4000.

PINKY

C'est pas beau, ça ? Votre parc n'est pas encore ouvert que déjà les gamins se pressent à l'entrée. Une affaire qui roule !





Les bulles au-dessus des personnages représentent leurs envies les plus pressantes. Ici, un sentiment semble dominer : la faim !

La grenouille a de la mémoire ! Bullfrog ne semble en effet pas avoir oublié la machine sur laquelle il s'est fait un nom. Populous I & II, ainsi que Powermonger sont autant de titres qui ont contribué à faire de la société de Peter Molyneux ce qu'elle est devenue aujourd'hui. Et comme cet éditeur britannique n'est pas un ingrat, il continue à alimenter le standard de Commodore, au cœur même de ses heures les plus noires, en logiciels. Voilà sans doute pourquoi nous retrouvons à présent, avec un plaisir non dissimulé, ce nouveau monument de la simulation économique qu'est Theme Park.

Ceux d'entre vous qui ne connaissent pas encore ce logiciel, qui ne l'ont jamais vu dans ses versions PC ou PC CD-Rom doivent sans doute faire la grimace à la seule énonciation de "simulation économique". Il est vrai qu'il s'agit là d'un genre ayant donné naissance à de nombreux flops, de l'ancêtre Rock Star à Rags To Riches, pour arriver enfin au plus récent, mais toujours aussi soporifique Detroit. Mais attention, évitez de tomber trop vite dans l'amalgame facile, car Theme Park n'est pas une simulation économique comme les autres, de par son, euh, thème, justement.

Grâce à ce logiciel, vous allez pouvoir entrer dans la peau, bande de schizophrènes, d'un directeur de parc d'attractions. Si, si, un vrai, avec ses montagnes russes, ses trains fantômes et autres pompes à fric genre buvettes ou restaurants (NDLR : Je ne les voyais pas comme ça, les directeurs. Ah... c'est un parc ? Ah, O.K., O.K. !). Le but, comme toujours en ce bas monde, sera de soutirer un maximum d'argent à vos visiteurs, de devenir immensément riche, l'argent ainsi récolté vous permettant d'inonder la planète entière de Disneyworlds, qui à leur tour augmenteront votre capital, ce qui... bon, j'arrête là, je crois que vous avez compris. Je sais, cela peut paraître un peu vain comme quête, mais c'est bien connu, l'argent, plus on en a, plus on veut en gagner.

Bienvenue aux capitalistes en hauts de forme

Mais attention, les loisirs de cinq milliards de personnes, et ce qu'ils sont prêts à dépenser pour les occuper, cela représente un sacré gâteau, une fortune considérable à amasser. Il est donc assez logique que vous ne soyez pas le seul à vouloir vous en attribuer la plus grosse part. La concurrence s'annonce du reste nombreuse et acharnée, puisque ce ne sont pas moins de 39 autres parcs qui vont entrer en compétition avec le vôtre pour l'obtention du titre envié de villégiature de rêve.

Seulement voilà, comme je vous le laissais supposer, cela n'est guère facile, voire carrément ardu pour être franc. Comme vos "vrais" collègues, vous serez confrontés à toute une foule de problèmes divers qui viendront constam-

Les joies de la compétition

Au terme de chaque année, un classement est établi entre les 40 parcs d'attractions de notre planète sur les critères suivants : propriétaire le plus riche, parc le plus excitant, le plus imposant, le plus agréablement aménagé, meilleures installations, et indice de satisfaction de la clientèle. Si vous parvenez à obtenir la première position dans chacun de ces critères, vous aurez atteint votre but, votre parc sera officiellement connu comme le meilleur du monde, drainant des millions de clients devant vos grilles.



Quelques attractions

1 : L'OBSERVATOIRE SPATIAL
2 : LA FUSÉE PLANÉTAIRE
3 : LES PARASOLS TOURNANTS
4 : LA SUPER TOUPIE
5 : LE SPECTACLE DE CLOWNS
6 : L'ARBRE-CABANE.

tips

- Placez vos nettoyeurs de préférence pres des stands de boissons et de nourriture, c'est surtout là que vont s'accumuler les ordures !
- Si plusieurs attractions commencent à dégager de la fumée simultanément, vos mécaniciens ne sauront plus ou donner de la tete ! Affectez-les donc en priorité sur celles qui connaissent la plus grande affluence, et pensez à fermer provisoirement les autres, vous éviterez ainsi les explosions !
- Vous pouvez consulter le guide sur Theme Park publié dans Joy N° 52.

SUITE





Chacun de vos employés peut être ainsi scruté à la loupe, c'est pire que dans 1984 !



Lors des négociations, le but est de parvenir à joindre les deux mains au bas de l'écran avant que les biscuits dans l'assiette ne soient tous mangés. Si par malheur vous échouiez, voici ce qui vous attend !

La gestion des stocks

Pensez à venir ici régulièrement afin de faire le point sur vos stocks, et à passer des commandes si le besoin s'en fait sentir. Attention, un délai variable s'écoulera entre la prise de commande et le moment ou vos boutiques seront livrées. Qu'il s'agisse de se réapprovisionner en viande, boissons, glaces ou peluches, l'anticipation est donc le meilleur remède contre la rupture de stock !

+

La richesse incroyable du jeu. Les animations, nombreuses et variées. L'originalité du thème (Park).

–

Bon, il faut bien le reconnaître, faute de posséder un A4000, c'est tout de même un peu lent, dommage.

ment vous empoisonner la vie. La difficulté de satisfaire votre jeune clientèle, de répondre à toutes leurs attentes et leurs besoins, les exigences de vos fournisseurs, les revendications de vos employés ou l'usure de vos attractions sont autant d'épines qui viendront se ficher dans votre pied, mais nous verrons un peu plus loin tout cela dans le détail.

Pour l'heure, vous n'êtes qu'un ambitieux jeune homme à la tête d'un capital variant de 100 000 brouzoufs à 200 000 brouzoufs, selon le niveau de difficulté sélectionné. Votre première action sera donc de sélectionner le pays au sein duquel vous allez implanter votre premier parc. 23 pays différents, situés sur les 5 continents, vous sont proposés, chacun ayant ses propres caractéristiques. Population locale, taux d'imposition, d'inflation ou d'intérêt, richesse de l'économie et même conditions météorologiques sont autant de facteurs qu'ils vous faut prendre en compte, car tous influent sur votre future réussite... et modifient le prix d'achat des terrains de manière très sensible ! Plus le pays sélectionné est riche, beau et agréable, et plus l'acquisition d'une parcelle de terre vous coûtera cher. À noter l'humour grinçant de Bullfrog, qui propose comme pays le moins onéreux (0 brouzoufs, encore moins cher que l'Alaska !)... l'Angleterre !

Une fois votre choix arrêté, vous vous retrouvez devant votre futur parc, pour l'instant un immense terrain vide entouré de murs. À la manière d'un Sim City, il va s'agir pour vous d'agencer sur cette propriété chemins, attractions et boutiques. Ayez soin de rendre les déplacements les plus aisés possible pour vos visiteurs, afin que ceux-ci puissent à leur guise se rendre à la destination de leur choix sans avoir à effectuer de longs détours. Plus vous les fatiguerez, et plus vite ils éprouveront l'envie de rentrer chez eux !

Hooligans et papiers gras

Au départ, vous ne disposez que de quelques maigres attractions : un château-trampoline gonflable, et un stand de glaces constituent la totalité de vos connaissances ! Il va donc vous falloir investir dans la recherche afin "d'inventer", année après année, de nouvelles machines et magasins pour surprendre et distraire vos visiteurs.

Ça y est, vous avez disposé les quelques bâtiments "connus" et avez tracé chemins et files d'attente pour les relier ? Il est alors temps de penser à embaucher du personnel : vous ne pensiez tout de même pas que tout cela allait fonctionner tout seul ? Si vous voulez éviter que votre parc ne soit rapidement envahi par les Hell's Angels ou autres voyous, vous allez avoir besoin de gardes pour assurer la sécurité et reconduire à la porte les indésirables. Dans le même ordre d'idée, vous allez avoir recours à de nombreux "techniciens de surface" pour garder vos allées libres de papiers gras, canettes vides, compatibles PC, consoles japonaises et autres ordures ménagères. C'est typique, ça, les gens jettent leurs saloperies partout, puis se plaignent de ce que l'endroit est repoussant de saleté ! Enfin, le client a toujours raison... Le temps accomplissant son œuvre destructrice, il est également bon d'avoir sous la main quelques mécaniciens afin d'aller réparer vos attractions avant qu'un accident ne se produise. Vos clients sont là pour faire le plein de sensations fortes, certes, mais en toute sécurité ! Enfin, vous pouvez embaucher des hommes déguisés en requins, nounours, poulets afin de distraire les enfants le long des allées du parc, ainsi que de distribuer des parapluies si le temps venait à se gâter (souvenez-vous, le but est d'empêcher les gens de rentrer chez eux avant que leurs poches ne soient aussi vides que les caisses de l'O.M !). Attention, ces misérables sangsues (vos ouvriers, s'entend) ne gagnent jamais suffisamment d'argent à leur goût (mais toujours trop au vôtre), et il est possible que vous vous retrouviez de temps à autre devant un délégué syndical aux prétentions exorbitantes. Il faut alors mener les négociations afin de trouver un moyen terme entre leurs souhaits et les vôtres. Prenez garde à ne pas faire la sourde oreille aux revendications de vos hommes, vous les verriez bientôt installer des piquets de grève devant l'entrée de votre parc. Je ne suis pas sûr que vos clients apprécient...

Voilà, vous êtes cette fois paré, il est temps d'ouvrir Pinkyland au public ! Avec l'arrivée du premier bus, une nuée de mioches se ruent sous vos yeux émerveillés vers les attractions, chacun d'eux générant au passage un très agréable bruit (digitalisé) de tiroir-caisse. Mais les difficultés ne font pour vous que commencer ! En effet, ces sales *!#@ de garnements sont bigrement difficiles, et ils auront presque toujours quelque chose à reprocher à votre superbe parc. Heureusement, Theme Park vous donne la possibilité de "fliquer" absolument tout le monde. D'un simple clic sur l'icône "?", votre curseur change de forme et se tient prêt à espionner le moindre de vos visiteurs ou employés. Sélectionnez alors un personnage et vous saurez ce





qu'il pense de votre domaine, s'il s'ennuie et combien d'argent il lui reste en poche. En pratique, cela donne des icônes signifiant "j'ai faim", "j'ai soif", "je n'en peux plus de marcher", "les prix sont trop élevés" ou encore "où sont les toilettes ?", et bien d'autres choses encore. Ce sont ces sondages dans l'esprit de vos clients qui vont vous guider dans l'aménagement de votre piège à gogos.

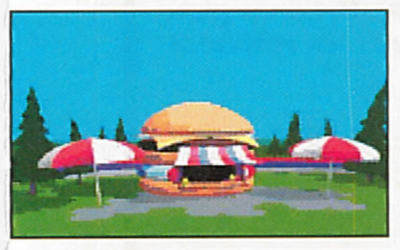


Quand une attraction se met à fumer, c'est un signe infaillible qu'il est temps d'envoyer un mécanicien sur place de toute urgence.

Aussi cynique que passionnant









Autre aspect, aussi cynique et réaliste que drôle de Theme Park, il vous est possible d'arnaquer vos clients ! Votre stand de jeu de massacre ne rapporte pas assez ? Aucun problème, il vous suffit d'indiquer au logiciel que vous voulez réduire les chances de gagner, et quelques clous viendront maintenir à leur place les boîtes de conserves. Vos stands de boissons ne marchent pas suffisamment bien ? Il suffit alors d'augmenter la concentration en sel de vos frites, et vous verrez une foule de petits assoiffés se diriger droit vers eux. Il n'y a pas de petits profits, vous pouvez donc également augmenter la quantité de glaçons dans vos verres de Coca ou de graisse dans les hamburgers. Mais prenez garde à ne pas exagérer, car si vos visiteurs trouvent la nourriture de trop mauvaise qualité, vous ne les reprendrez plus à en acheter ! Puisque l'on aborde les boutiques, pensez également à visiter régulièrement vos stocks afin de connaître vos réserves de steaks, boissons ou crèmes glacées et le cas échéant, à passer une commande. L'anticipation est le meilleur remède contre la rupture de stock ! À l'instar de vos employés, vos fournisseurs peuvent soudainement décider d'augmenter leurs prix. Menez alors, comme pour les revendications salariales, des négociations pour tenter de trouver un terrain d'entente, car ils ont autant besoin de vous que vous d'eux !

Avec toutes les caractéristiques énumérées jusqu'ici, Theme Park serait déjà un soft d'une richesse exceptionnelle, convenez-en. Pourtant, les options de ce jeu ne s'arrêtent pas là, puisqu'il vous est également possible de jouer en bourse ! Chacun des 40 parcs d'attractions est en effet coté sur les places financières, ce qui vous permettra, si vous savez anticiper sur les tendances du marché, de réaliser de bienvenus bénéfices complémentaires. Mais la bourse est une arme à double tranchant, il faut donc également se méfier de vos concurrents qui peuvent tenter à votre insu une O.P.A sur votre œuvre en rachetant, peu à peu, des actions jusqu'à se retrouver majoritaires dans votre propre entreprise. C'est une expérience, je puis vous l'affirmer, des plus désagréables !

Je pourrais continuer ainsi à vous décrire par le menu toutes les options et fonctionnalités de Theme Park, mais le logiciel est tellement complet qu'il me faudrait encore bien des pages (euh, Claude, tu sais que tu es mon rédac chef préféré, toi, mmmh ? Au fait, je peux avoir 100 pages pour le test de Theme Park ? Comment ? Pas question ? 50, alors ? Non plus ? QUOI ? Seulement 4 ? Très bien, j'te cause plus, enflure !). Voyons donc plutôt ce qu'il en est de sa réalisation.

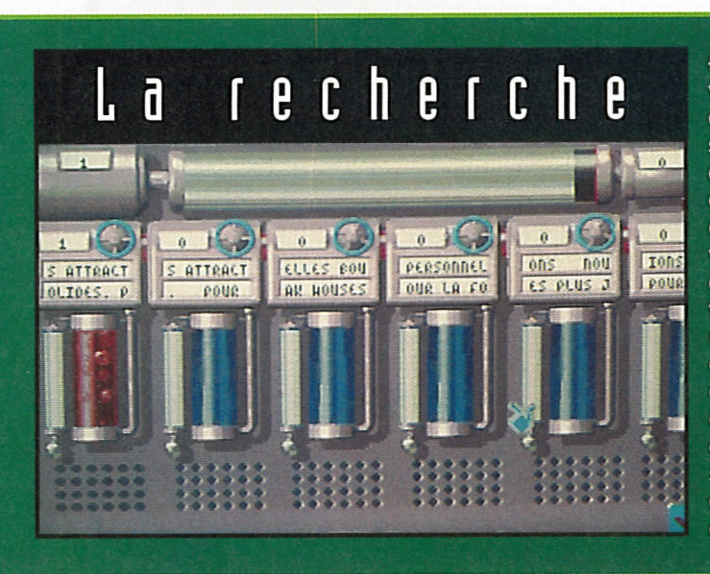
Une chose est sûre, adapter ce soft sur Amiga a du être un véritable casse-tête pour les programmeurs de Bullfrog. Animer en temps réel des milliards de petits bonshommes qui courent d'attraction en attraction, boivent, mangent, baillent (aïe, pas bon signe, ça !), rient ou pleurent représente un véritable exploit ! Pourtant, les développeurs de Theme Park AGA se sont tirés de cette tâche herculéenne avec les honneurs. Bien sûr, l'animation est un peu moins rapide que sur une usine à gaz à 20 000 balles, mais cela reste jouable, et c'est bien là le principal ! Le graphisme, mignon comme tout, et les sons restent identiques à la version PC. Même l'introduction en images de synthèse précalculées de cette dernière est toujours présente (dans une résolution inférieure, toutefois) sur cette nouvelle version ! Un nouveau hit en perspective pour Bullfrog !

STANDARD : A1200 / A4000 • ÉDITEUR : Bullfrog • DISTRIBUTEUR : Electronic Arts (16) 72.17.07.83. • NOTICE : V.F. DISPO SUR : PC, PC CD, Mac. • PRÉVU SUR : 3DO

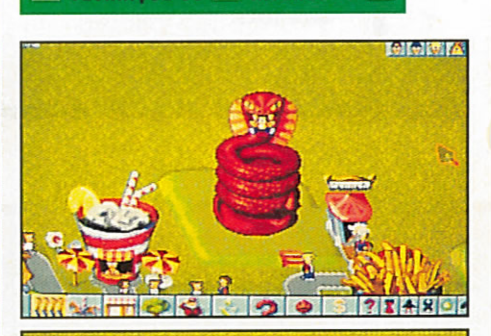
Cela faisait longtemps que je n'avais pas vu un aussi bon jeu sur Amiga (depuis Settlers, pour être précis), c'est un vrai bonheur de retrouver Theme Park sur ma bécane chérie ! Amiga vaincra !

TECHNIQUE 89 — INTERET 92

La recherche



Pour éviter que vos clients ne s'ennuient, il vous faut constamment renouveler votre parc d'attractions par le biais de la recherche scientifique. Grâce à cette dernière, vous allez faire progresser les capacités d'accueil de vos attractions, la formation de vos employés, vos capacités de stockages de victuailles, les bus avec lesquels vous allez acheminer vos clients, et même inventer des toilettes de plus en plus sophistiquées! Naturellement, tout cela coûte fort cher, prenez donc garde à équilibrer au mieux le budget alloué à chaque département de recherches en fonctions de vos moyens et revenus. Chacune des six éprouvettes verticales représente un secteur défini de recherche, et le gros piston, la somme globale que vous comptez investir par mois.





Concours

CYCLEMANIA

Questions

1- Dans le cas où le jeu CYCLEMANIA sortirait en version floppy, sur combien de disquettes tiendrait le jeu ?
a- 300 disquettes
b- 6 disquettes
c- 600 disquettes

2 - Avec combien de motos peut-on jouer sur CYCLEMANIA ?
a- 2 motos
b- 6 motos
c- 1 moto

3 - Quel est l'éditeur du jeu CYCLEMANIA ?
a- ACCOLADE
b- DELPHINE SOFTWARE
c- TITUS

QUESTION SUBSIDIAIRE : Trouvez un slogan qui caractérise au mieux CYCLEMANIA.

Les lots

1er Prix :
Le scooter ZIP de Piaggio (valeur 10.000 FF) de chez ADVENTURE SCOOTER 45, Bd de la République-92100 Boulogne

2e au 7e Prix :
Un magnifique blouson CYCLEMANIA

8e au 100e Prix :
Un poster A2 CYCLEMANIA

Le premier prix sera à retirer directement chez ADVENTURE SCOOTER. ADVENTURE SCOOTER offrira en plus au gagnant un casque et un antivol !!

Le règlement

1) P.P.S et JOYSTICK organisent un concours qui sera clos le 25 novembre 1994 à minuit.
2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de P.P.S et de JOYSTICK.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins râturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.
Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés et les lots seront envoyés avant le 15 décembre 1994.
6) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opèrera un classement pour l'attribution des lots.



SPORT
ACCOLADE



NOM .... PRÉNOM ....

ADRESSE .... CODE POSTAL .... VILLE ....

Réponse 1 : a ❑ b ❑ c ❑

Réponse 2 : a ❑ b ❑ c

Réponse 3 : a ❑ b ❑ c ❑

Réponse question subsidiaire : ....

Quel micro-ordinateur possédez-vous ? : ....



A FULL-MOTION VIDEO ADRENALINE RUSH *

CYCLEMANIA™



PC CD-ROM

*UNE MONTÉE D'ADRÉNALINE EN VIDÉO PLEIN ÉCRAN

Police Quest 4 : Open Season

PC CD-ROM

Voici donc la version CD-Rom de ce que l'on peut considérer comme le meilleur des "Police Quest". Le soft a été bougrement enrichi. Une occasion de le découvrir pour ceux qui sont passés à côté.

Vous avez le droit de garder le silence...

LÉO DE URLEVAN



Cette séquence sera retransmise sur toutes les chaînes de télé. Vous n'avez pas honte de frapper une femme ?



■ INSTALLEZ-LE SOUS WINDOWS, C'EST PLUS BEAU ET PLUS RAPIDE (SOLUCE PARUE DANS JOY N° 47)



+
Ça a été bien traduit
C'est sous Windows
C'est plus beau
Les voix renforcent l'ambiance

−
On connaît déjà.

Notre histoire commence mal. Vous êtes un flic et votre coéquipier vient de se faire tuer. Le crime est assez horrible. Ça ne se voit pas à l'écran, mais le rapport d'autopsie est assez savoureux : au menu, si je puis m'exprimer ainsi, colle forte dans les yeux, un doigt arraché, il a aussi été torturé de diverses façons. Et le pire de tout, on lui a fait deux piqûres. Elles ont d'ailleurs entraîné la mort. Non loin de cette horreur, vous retrouvez un môme dans une poubelle. Il n'est pas mort dans les mêmes conditions, il a reçu trois balles dans le corps. Sur le mur, un graffiti : la signature d'un gang. Que se passe-t-il dans la ville ? Les deux meurtres ont-ils un lien entre eux ? A-t-on "maquillé" un crime ? Les deux ? Qui a tué Kennedy ? Dieu existe-t-il ? Est-il impliqué dans l'affaire ? Questions sans réponses, pour le moment. Votre enquête commence très mal. Une journaliste trop curieuse veut vous poser des questions sur la tuerie. Pour vous en débarrasser, une solution : la violence. L'ordinateur vous déconseille de sortir votre calibre. Solution intermédiaire : une bonne gifle. La presse reprend l'affaire et montre les images sur toutes les chaînes. L'opinion publique ne vous est pas favorable et votre chef vous sermonne. Vous devrez tout faire dans cette enquête : passer à la morgue, donner les affaires des victimes aux familles, remplir les formalités administratives (et elles sont très nombreuses), faire des déductions, arrêter des malfrats, échapper à la mort, prendre l'ascenseur, bref, affronter les mille dangers de la vie quotidienne d'un policier pour qu'enfin jaillisse la vérité.

Plein d'améliorations...

La version de ce jeu apporte réellement beaucoup de plus. Tout d'abord, tout a été parfaitement traduit par Cocktel Vision. Cette initiative est la bienvenue, car ce jeu est réellement complexe avec un vocabulaire très spécifique aux "cops". Autre nouveauté : ça tourne sous Windows (avec un économiseur d'écran), et une bonne partie du graphisme a été retravaillée. Surtout l'inventaire, où les objets ne ressemblent plus à de grosses horreurs pixellisées et laides. Là, c'est devenu mignon. Les animations sont plus fluides, alors qu'elles étaient déjà très correctes. Et si vous êtes encore plus exigeant – mais vous avez raison – sachez que toutes les voix sont digitalisées. En anglais, malheureusement. Mais bon, c'est mieux de voir les films en V.O., non ? Ces fameuses voix sont de toute beauté, pas un souffle, rien. Avec des accents américains comme on les imagine, avec trois tonnes de chewing-gum entre chaque dent.

Ce qui frappe dans ce jeu, c'est le souci qu'ont eu les scénaristes à faire ressentir la vie d'un officier de police. Si vous ne faisiez pas votre enquête, cela pourrait ressembler à un documentaire !•

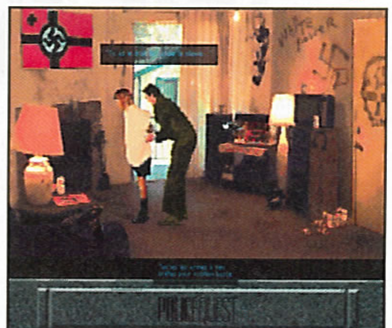
EDITEUR : Sierra • SORTIE : Sept. • DISTRIBUÉ PAR Coktel Vision • TÉL : (1) 46.01.46.00 • NOTICE : français • NBRE DE JOUEURS : 1 • REMARQUE : déja dispo sur PC disquettes • CONFIG : 386/25, 486 Windows avec 8 Mo RAM recommandé



Encore un policier assassiné



Le restaurant, non euh... la morgue



Arrestation d'une nazie. Ça fait plaisir !

Ce soft a vraiment été enrichi. Traduit, vocalisé, amélioré graphiquement. Maintenant, il serait souhaitable que les sorties CD-Rom soient programmées en même temps que les floppys.

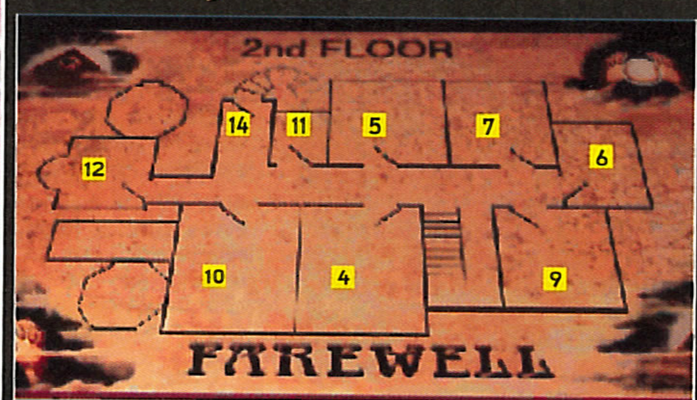


The 7th

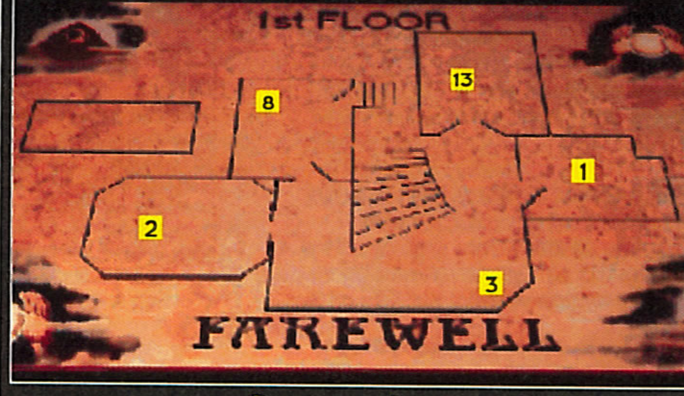
Il n'est jamais trop tard pour bien faire". Fort de cet adage, nous nous décidons enfin à publier la solution du très célèbre "The 7th Guest" (Nous vous rappelons que chaque solution publiée rapporte 300 francs à son auteur). Pourquoi avoir attendu si longtemps ? Voilà une question qui demeure encore sans réponse. Peut-être l'actualité de l'époque avait-elle donné la priorité à d'autres jeux dont les solutions étaient bien plus convoitées que celle-ci. La seule raison valable, c'est que nous recevons encore et régulièrement des appels téléphoniques de joueurs nous implorant de les aider. The 7thGuest étant distribué dans de nombreux Bundle CD-Rom, ceci explique sûrement cela. Enfin, qu'à cela ne tienne, voici la fin de tous vos problèmes.

Lord Casque noir

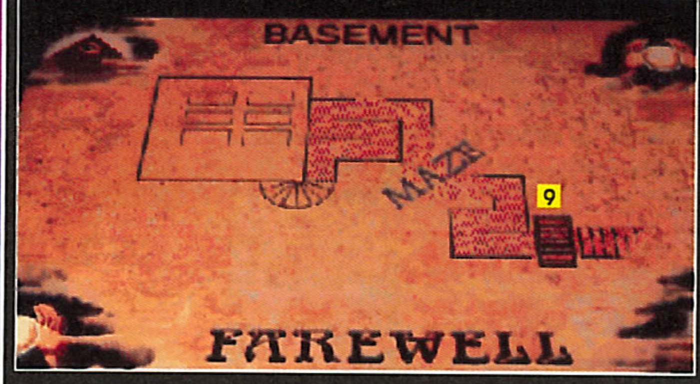
Le plan de la maison



Deuxième étage



Premier étage



Rez-de-chaussée

Comme vous avez très certainement pu le constater, vous n'avez accès au départ qu'à un petit nombre d'énigmes. Les résoudre libère bien entendu l'accès à d'autres pièces contenant elles-mêmes d'autres énigmes. Cette solution suit donc un ordre de progression possible parmi beaucoup d'autres. À vous de piocher ce qui vous intéresse ou d'utiliser "notre solution" depuis son départ. Il subsiste malheureusement deux énigmes dont la résolution reste trop complexe pour que l'on puisse la rendre intelligible en quelques lignes. Nous nous contenterons donc, pour celles-ci, de vous conseiller plus que de vous secourir. Quoi qu'il advienne, vous pourrez recourir au livre magique de la bibliothèque, lequel, s'il est consulté trois fois de suite, solutionne automatiquement le problème auquel vous vous heurtez. Enfin, pensez à déclencher, lors de votre aventure, toutes les petites animations de çà et de là, car ce sont elles parfois qui débloquent la suite des événements.
Bien entendu, les solutions des énigmes basées sur un système de lettres ne sont valables que pour la version anglaise du jeu et non la variante française (CD-I, par exemple).
La présentation passée, le programme vous rend la main face à l'escalier principal. Avant toute chose, nous vous livrons le plan des trois étages de cette maison pour le moins hantée, complété de numéros correspondant aux énigmes répertoriées ci-après.

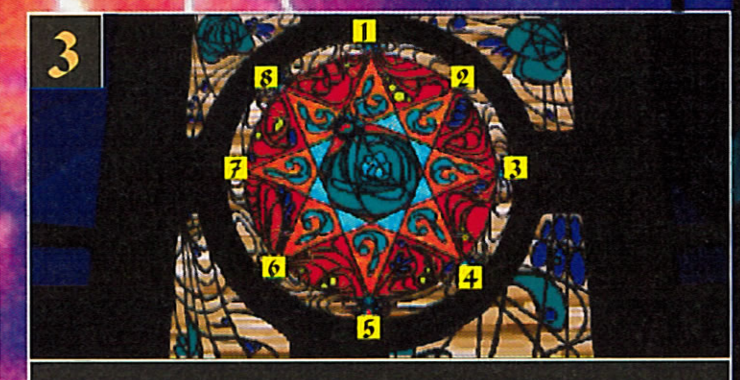


1

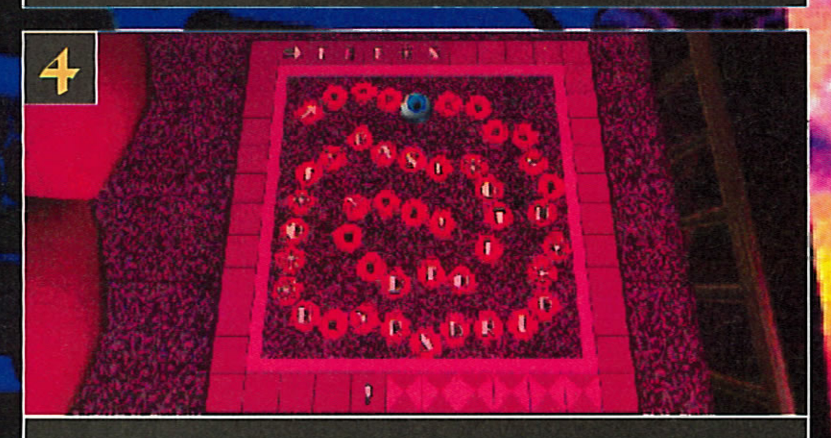
La première pièce à visiter, numérotée 1 (cela va de soi), n'est autre que la bibliothèque. C'est dans cette même pièce que vous trouverez, posé sur la table basse, le fameux livre magique. Elle comporte également la première énigme : le télescope. En approchant de ce dernier, vous voyez apparaître une planète sur laquelle se trouve inscrite une série de lettres. Commencez par cliquer sur le "T" se trouvant en bas puis sur les lettres suivantes : H, E, R, E, I, S, N, O, P, O, S, S, I, B, L, E, W, A, Y. N'oubliez pas de déclencher la nouvelle animation.



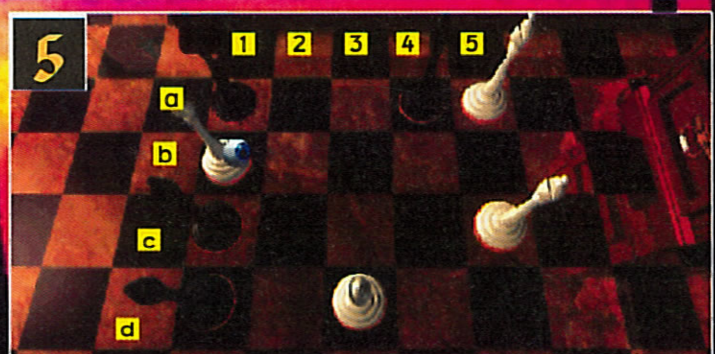
Rendez-vous ensuite vers la pièce n° 2. Il s'agit, cette fois-ci, de découper un gâteau en six parts constituées chacune de deux tombes, de deux têeeetes de moooort et d'un morceau normal. Voici l'une des possibilités valables.



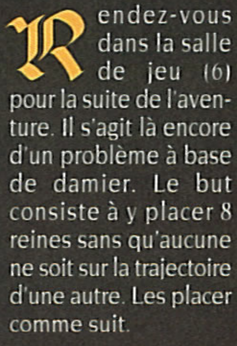
Lorsque c'est chose faite, dirigez votre humble personne vers la porte vitraille n° 3, pour y résoudre la troisième énigme. Le principe en est fort simple, puisqu'il suffit de placer des araignées sur chaque point extrémité de l'étoile jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul point vide. La solution est tout aussi simple : il suffit de combler la place qui vient d'être laissée vacante par une nouvelle araignée. Voilà, là encore, l'une des solutions possibles : Cliquez respectivement sur : 1,4,6,1,3,6,8,3,5,8,2,5,7,2.



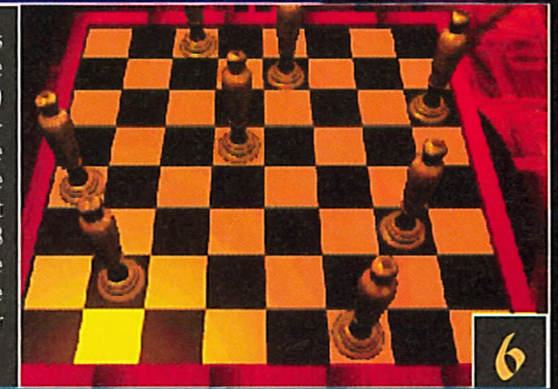
Le prochain casse-tête, salle n° 4, est assez similaire au premier. Pour le résoudre, vous devez reconstituer la phrase suivante : "THE*SKY*IS*RUDDY*YOUR*FATE*IS*BLOODY".

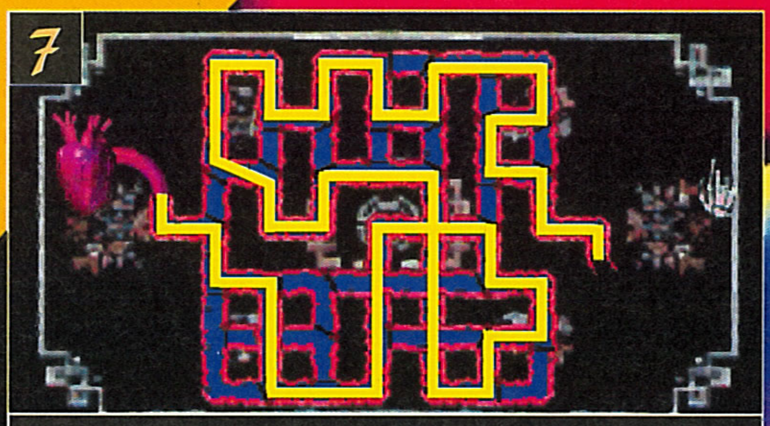


Autant les énigmes précédentes faisaient preuve d'une simplicité déconcertante, autant celle-ci risque de vous donner du souci. Dans la pièce n° 5, vous devez d'abord cliquer sur le tapis qui, soit dit en passant, correspond au plan de la cave infernale de ce maudit manoir. Apparaissent alors 8 fous disséminés sur un damier de 4 x 5 cases. Votre tâche consiste à inverser leur position sans qu'aucun des fous de couleur opposée ne se trouve sur une même diagonale.
B5-C4, C5-B4, B1-C2, C2-B1, C2-A4, B2-D4, C4-A2, B4-D2, D5-C4, A5-B4, C4-D3, B4-A3, A2-B1, D2-C1, D1-B3, D4-C3, B3-D5, C3-A5, A4-B3, A3-C5, D3-B5, C1-A3, B1-D3, A1-C3, B3-A2, C3-D2, D3-C2, A3-B2, C2-D1, C5-D4, B5-D3, D2-B4, D3-C2, B2-A1, A2-C4, D4-B2, C4-B5, B2-C1, C2-B1, B4-C5.

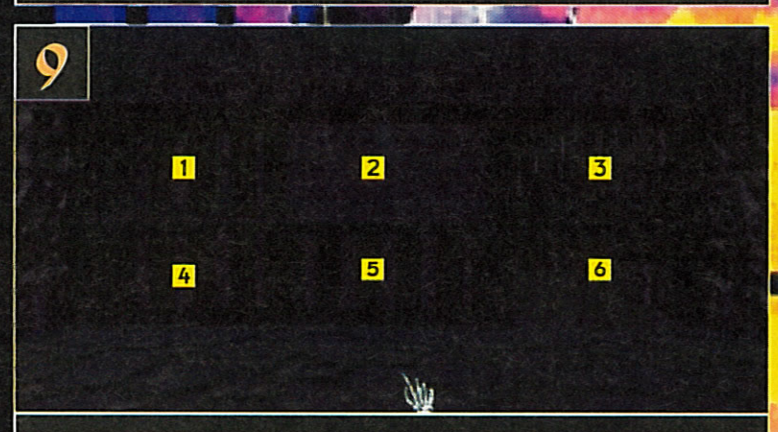


Rendez-vous dans la salle de jeu (6) pour la suite de l'aventure. Il s'agit là encore d'un problème à base de damier. Le but consiste à y placer 8 reines sans qu'aucune ne soit sur la trajectoire d'une autre. Les placer comme suit.





Ressortez et prenez la porte de droite pour tomber dans la chambre n° 7. Vous y découvrirez un casse-tête simple comme bonjour. En manipulant les différents portillons, vous devez reconstituer un chemin qui mènera le sang vers la sortie. C'est l'enfance de l'art.



La phrase une fois inscrite libère l'accès à la porte de droite menant à la cave. Rappelez-vous, nous en avions trouvé le plan dans la pièce n° 5. Seulement voilà, pour accéder au labyrinthe, il vous faut reconstituer la grille d'entrée. Pour cela, cliquez respectivement sur les emplacements suivants : 5, 6, 3, 2, 1, 4, 5, 2, 3, 6, 5, 2, 1, 4, 5, 2, 1, 4, 5, 6, 3, 2.



Vous débouchez dans une grande pièce froide et humide contenant 9 tombeaux. Au départ, ceux-ci s'ouvrent aléatoirement, ce qui n'est pas pour compliquer le problème. C'est pourtant en pensant au "Rubik's Cube" que l'on trouve la solution. Il faut pouvoir fermer les tombeaux ouverts qui se trouvent dans les coins sans pour autant toucher à la position des sarcophage voisins. Pour mieux comprendre, nous allons tout d'abord nommer les tombes de A à I. Toujours comme dans le Rubik's Cube, il faut d'abord reconstituer les bords avant les coins. C'est-à-dire que si l'une ou plusieurs des tombes B, D, F et H sont ouvertes, refermez-les en cliquant simplement dessus sans vous soucier de la position des sépultures voisines (A, C, E, G et I). Il ne vous reste plus qu'à effectuer les manipulations suivantes pour refermer les couvercles ouverts.

- Pour le couvercle A : cliquez sur A, C, F, G, H
- Pour le couvercle C : cliquez sur C, I, H, A, D
- Pour le couvercle G : cliquez sur G, A, B, I, F
- Pour le couvercle I : cliquez sur I, G, D, C, B.

Dès lors, deux possibilités : soit vous avez de la chance et le puzzle est fini, soit il ne vous reste plus que le couvercle du milieu à refermer. Si tel est le cas, faites : F, B, H, D, E. Et voilà, le tour est joué.



Ah, ça se complique ! Le prochain casse-tête se trouve dans le placard de la cuisine (pièce n° 8). "Casse-tête" est en fait une expression bien faible. Une "prise de tête" paraît ici plus adaptée, même pour une personne maîtrisant parfaitement le langage de Shakespeare. Enfin, le livre vous révèle quand même une phrase contenant des synonymes des mots à trouver.
Il faut donc écrire à l'aide des boîtes de conserve : "Shy gypsy slyly spryly tryst by my crypt".



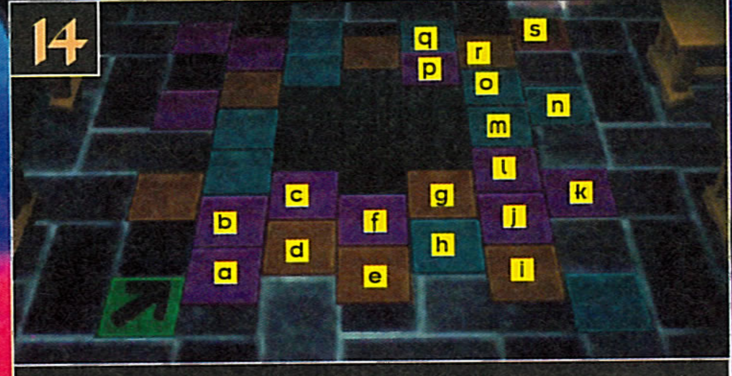
Suivre ensuite le chemin suivant. : allez 9 fois tout droit, puis à droite, tout droit, droite, droite, droite, gauche, droite, tout droit, droite et enfin gauche.



L'énigme résolue, vous vous retrouvez à nouveau dans la cuisine. Rejoignez alors la bibliothèque (pièce n° 1) où une animation importante vous attend. Elle libère en effet l'accès à de nouvelles chambres à l'étage. Pour vous y rendre, empruntez le passage secret qui se trouve dans la cheminée, puis dirigez-vous en 9.
On retombe dans la simplicité avec un casse-tête à base de cartes. Ci-contre, l'une des solutions possibles. Pour sortir, la porte de gauche mène à la cuisine, celle du milieu dans le couloir et celle de droite à la bibliothèque.



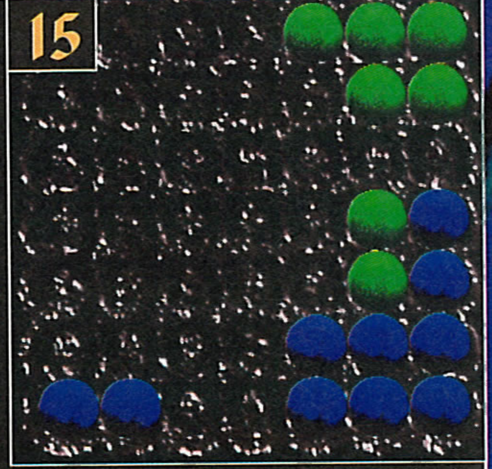
Allez ensuite dans la chambre n° 10 et admirez le graphisme. Oh, comme elles sont belles les colonnes du lit ! L'épreuve est identique à la précédente, du moins dans son principe. Il existe plusieurs manières de procéder. Profitez-en pour vous verser un petit verre de champagne et pour regarder sous le lit. On ne sais jamais, il y a peut- être un monstre, une femme ou je ne sais quoi encore.



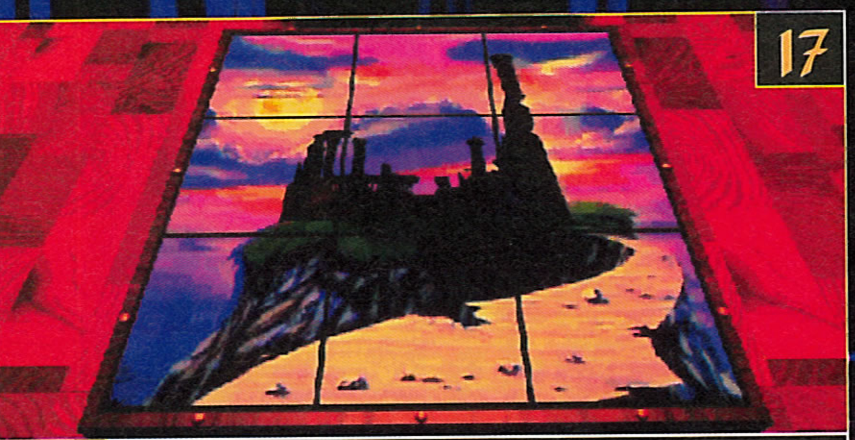
Lorsque c'est chose faite, déclenchez l'animation qui vous emmène directement dans la chapelle. Avancez, et plop, une nouvelle énigme apparaît, là, sous votre nez. Il n'y a pas vraiment de règles si ce n'est un chemin spécifique à emprunter. Pour ma part, je suis passé par là :
A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S



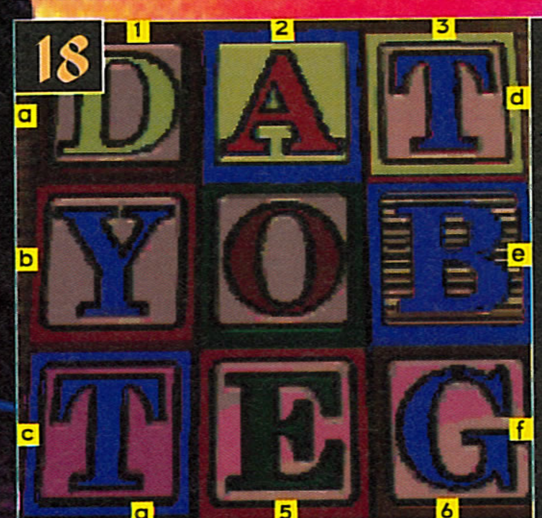
A dada sur mon bidet...". (salle n° 11). À l'instar du problème des fous, vous devez intervertir la position des cavaliers noirs et blancs. Cela peut paraître délicat au premier abord, mais c'est en fait bien plus simple que ça en a l'air :
Cliquez sans hésitation sur : T, W, P, M, J, C, N, Q, F, C, L, I, B, M, X, O, D, G, R, Y, N, E, H, S, J, C, N, Q, X, O, D, M, T, N, L, A, H, Q, F, M, V, K, R, U, L, W, N, Y, R, U, L, C, F, M.



Puis vient le tour du laboratoire. Aie ! Impossible de vous donner une quelconque solution sans faire appel à un mathématicien. Or, il se trouve que ce jour-là aucun mathématicien n'était disponible dans nos bureaux. Certes, il y a bien notre secrétaire qui s'amuse de temps à autre à compter les abonnements, mais impossible de lui sortir ne serait-ce qu'une bribe de soluce. On a pourtant tout essayé : la lampe dans la tronche, les allumettes sous les ongles, le goutte-à-goutte sur le crâne... rien, que dalle ! Je vous propose donc deux issues possibles : un bon exercice de réflexion ou la consultation répétée du livre de la bibliothèque. Pour la suite, repassez par la cheminée et rendez-vous à la salle de bain.



En revanche, le problème de la pièce des poupées (n° 12) est une véritable galère. Il s'agit d'y reconstituer un puzzle de 9 morceaux. Même inconvénient que pour les globules. De toute façon notre secrétaire n'est plus en mesure de nous répondre.



La suite se trouve dans le meuble au fond à gauche. Vous y trouverez 9 cubes de lettres. Il faut reconstituer les mots : GET, BOY et TAD. A mourir de rire c't'énigme. Il suffit de tourner autour du O :
3, F, 4, A, 3, F, 4, A, 3, F, 4, A, 3, F.

The 7th guest

19

Staufway

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

La suite de votre aventure en salle (n° 13)... brrrr j'en ai des frissons ! Connaissez-vous le jeu de Simon ? Mais si, vous savez, ça ressemble à une soucoupe volante et ça fait des bip, des bap et des bop que toute la famille s'emploie consciencieusement à reconstituer en appuyant sur des touches qui font des bip, des bap, mais aussi des bop. Eh bien là, c'est pareil sauf qu'il s'agit des touches d'un piano : 1, 13, 8, 9, 6, 5, 6, 8, 6, 1, 13, 14, 13,11, 9, 8, 6, 8 Un seul conseil, ne vous trompez pas parce que lorsqu'il faut tout se retaper, c'est une horreur !

20



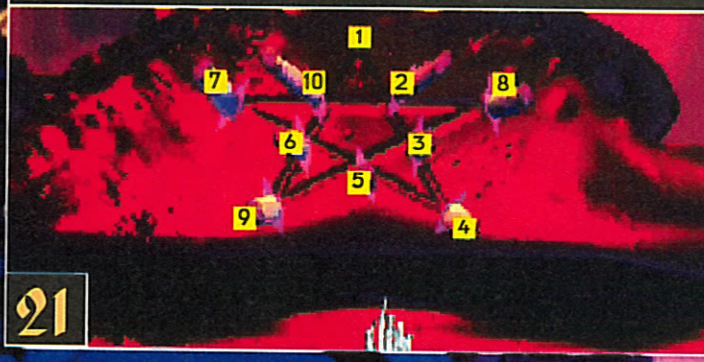
Ressortez puis replacez-vous face à l'escalier. Déclenchez l'animation qui se trouve au pied de celui-ci et qui vous propulse dans la salle des tableaux. Le casse-tête n'est autre que la tête de bidule qui se trouve sur votre droite. Cela ne vous rappelle rien ? C'est pourtant très similaire au problème des tombeaux, non ? Il existe cependant une difficulté supplémentaire, trois possibilités par case au lieu de deux.

Allons-y :

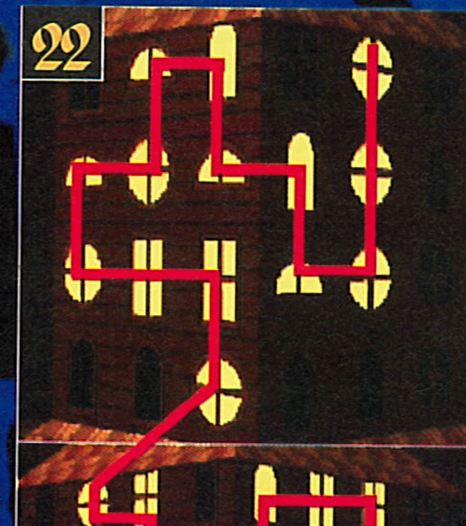
- Reconstituez les bords (B, D, F et H) en cliquant jusqu'à l'obtention de la couleur originelle du tableau, sans vous soucier des couleurs de A, C, E, G et I. Il faut ensuite procéder au rétablissement de la bonne couleur dans les coins.
- Pour le coin A, cliquez sur : F, I, D, C, C, A, G, F, C, D, G, E, B, F, H, B, F, G, A, A.
- Refaites-le une seconde fois si vous n'avez toujours pas obtenu la couleur d'origine.
- Pour le coin C, cliquez sur : H, G, B, I, I, C, A, H, I, B, A, E, F, H, D, F, H, A, C, C
- Refaites-le une seconde fois si vous n'avez toujours pas obtenu la couleur d'origine.
- Pour le coin G, cliquez sur : B, C, H, A, A, G, I, B, A, H, I, E, D, B, F, D, B, I, G, G.
- Refaites-le une seconde fois si vous n'avez toujours pas obtenu la couleur d'origine.
- Pour le coin I, cliquez sur : D, A, F, G, G, I, C, D, G, F, C, E, H, D, B, H, D, C, I, I.
- Refaites-le une seconde fois si vous n'avez toujours pas obtenu la couleur d'origine.
- Dès lors, deux solutions : soit c'est inouï la chance que t'as (putain, c'est dingue !) et le puzzle est terminé, soit la case du milieu n'est pas encore de la bonne couleur. Si tel est le cas, faites : I, C, G, F, H, B, D, A (le refaire une seconde fois le cas échéant). Et voilà !
- Pour quitter la pièce, traversez le tableau du piano.

21

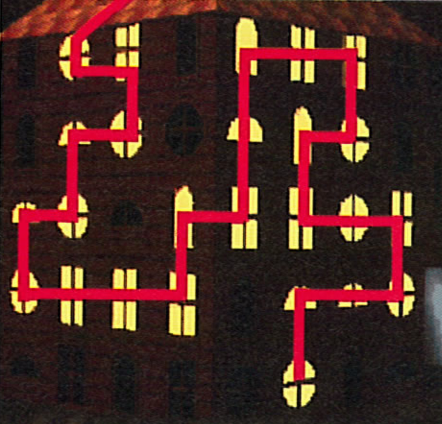
Dans la salle, cliquez sur la plante puis sortez de la chambre pour vous rendre devant la porte, en 14. L'énigme se trouve d'ailleurs sur la porte du grenier. Au premier coup d'œil, vous remarquerez qu'il ne s'agit ni plus ni moins que du très célèbre jeu du solitaire. En fait, c'en est un ! Pour trouver une échappatoire, faites : 6, 4, 2, 9, 7, 1, 4 et 8.



22



Empruntez l'escalier pour vous rendre au grenier, puis sélectionnez la maison de bois miniature. Commencez par cliquer sur la seconde fenêtre se trouvant sur le côté droit de la maison, puis contentez-vous de suivre le chemin établi. Je vous laisse admirer la fin !







GUIDE

JEUX...

SUPER SKI 3

PC

Code pour GAME WIZARD
DUREE COURSE: 2000:F43D = Nbre de secondes

Guillaume Martin

DRAGON'S LAIR



Voici la soluce d'un petit jeu PC, qui fut un must dans les salles de jeux des années 80 : «Dragon's Lair» (version PC, 15 niveaux). Cliquez sur les touches correspondantes (flèches ou touche [O] pour l'épée) pour effectuer les bons mouvements.

ÉPISODE	ACTIONS (déplacements, épée)
1) Le bout du corridor	droite
2) Le corridor	bas, haut, haut, gauche
3) Le cheval volant	bas, droite, droite, gauche
4) La grosse plate-forme de bois	haut, haut, haut
5) Le forgeron	épée, épée, gauche, gauche
6) Les cordes de feu	droite, droite, droite, droite
7) Le roi lézard	gauche, gauche, droite, épée, gauche, droite, bas, épée
8) Le donjon	droite, bas, épée, épée
9) Les goons	épée, droite, gauche
10) Le champ de lave	bas, droite, droite, haut, gauche, droite
11) L'entrée de la tanière	bas
12) Le miroir dans le corridor	épée, épée
13) Le sol squelettique	droite, haut, gauche, droite
14) Les vignes noires	haut, haut
15) La tanière du Shapeshifter	droite, gauche, haut, droite, haut, haut, épée

Ça y est ! vous avez délivré la princesse ! Bravo !

Fabrice Potec

INTERNATIONAL TENNIS OPEN

CD-I

Pour gagner facilement le tournoi de Londres, quel que soit le niveau, il suffit de faire un amorti (bouton 2 vers l'arrière). Ainsi, l'adversaire arrivera trop tard ou mettra la balle dans le filet.

Ludovic Le Corre

D-DAY 6 JUIN 1944

AMIGA

Editez votre sauvegarde <nom de sauvegarde>.SAV avec un éditeur de secteurs. Allez au bloc 100 et éditez l'offset 17E si vous êtes les alliés, ou à l'offset 18A si vous êtes les allemands. Puis mettez 7FFFFFFF, vous voilà avec 2 147 483 647 points de ressources. Bonne guerre !

Stéphane Carteret

K240

AMIGA

Une astuce pour ne pas vous faire détruire par les missiles. Il faut acquérir la technique des pods anti-missiles; puis construire environ 10 (ou plus si possible, mais attention, 1 pod nécessite 3 points d'énergie), et :

- sur les petits astéroïdes, ne faire que de petits bâtiments (1 étage, 2 si c'est vital),
- sur les gros astéroïdes, séparer les pods des bâtiments (les grands bâtiments de 2 et 3 étages d'un côté de l'astéroïde, les bâtiments d'1 étage et les pods de l'autre).

Les pods lancent des obus traçants qui ne traversent pas les bâtiments : un pod entouré de gratte-ciels ne pourra tirer qu'à la verticale. Un champ d'action si limité fait que le pod est quasiment inutile.

Michael Genay

BENEFACTOR

AMIGA

Voici les 32 premiers codes de Benefactor pour Amiga 500 :

2) 3213J2HPQL
3) 3QML4PSNQR
4) 1NQ2FRNBC4
5) GXHLFKFJD3
6) 1FQ2MJ53QN
7) 1N11LNFFQS
8) 151122DDHH
9) 1511G2FFLJ
10) 3C13MC2MQG
11) 1MQ2TQNBQN
12) 3VGLH3QLH3
13) 1NQDJQTGMT
14) GNB3NN2LQQ
15) 1L114LCCQN
16) M2QPDHNM12
17) 54HHFRGG2Q
18) 2212323MQM
19) MMQP4PSRQR
20) 2NQHDQN21N
21) MVQPF34NDG
22) MJKRN4N5QR
23) 2JQMTRNJQ4
24) 2KQ334Q334
25) MMQPKP5T4T
26) 2MQ3RQPHPQ
27) M3KRTNH4QK
28) MJKRJ4JQ3N
29) 5TJ3KHKJL3
30) 2PQLTWN3QT
31) MD1M4DC4QF
32) QMDBCNDBCN

Adrien Lizer

GLOBAL EFFECT



Mettre 00 70 (il se peut que cette valeur fonctionne mal, il faut alors la modifier) au secteur 293, offset 438 pour avoir plus d'argent. Il faut ensuite charger deux fois de suite la partie (bug?).
Pour que l'adversaire perde, mettre 01 au secteur 293, offset 440 ou même 00.

Vincent Bernat



Si vous ne savez pas comment utiliser les patches, comment remplacer les octets dans un fichier ou ce qu'est l'hexa, il suffit de nous demander le mode d'emploi, qu'on ne publie pas chaque mois parce que ça prendrait trop de place, mais qu'on vous enverra en échange d'une enveloppe timbrée à vos nom et adresse.

STRONGHOLD

PC

Un truc simple. Cherchez l'argent de vos bonshommes dans le fichier de sauvegarde et mettez FFFF. Revenez au jeu et mettez-vous sur pause. À ce moment-là, l'argent ne peut pas se remettre puisque tout est bloqué. Construisez ou «upgradez» les «vaults» (ce qui permet de stocker le fric) le plus possible. Ensuite, la contenance de vos caisses va augmenter et vous pourrez alors les renflouer comme vous le voulez avec PCTools.

Sébastien Delmotte

THE INCREDIBLE MACHINE

PC

Les codes pour les niveaux sont : DYNAMIX, MACHINE, HOT DOG, DISK, SHUTTLE, SATURN, KING, DRAGON, ANTS, BASEBALL, BEAR, FISH, DALE, CHESTERTON, SIZE, IRELAND, WORD, BRIEF, HOT DOG, COUNTDOWN, PSALMS, TANK, NIGHT, GAMES, WESTERN, LOG HOME, GRAPHICS, KNUTH, DONALD, COMPACT DISK, SHAVER LAKE, RHEUMATISM, HARPSICHORD, MARKET, DESK, MYRTLE, QUATERNION, AQUARIUM, SHOE, FLOWER, STORE, CLARE, KERRY, FLANGE, SEASON, TRIBOLOGY, ABRASIVE, DEFORMATION, ELASTIC, ADHESION, SPECTRA, INDUCTION, POLARIZATION, OVERJOY, DISCURSIVE, CROSS, CHOCOLATE, PLATO, WELLSPRING, HYDROPLANE, PALM, SOMBRERO, JOIST, ASTRONAUT, MARIONETTE, OSMIUM, ASSURANCE, CALCULATOR, SUPERIOR, PHILHARMONIC, ANGULAR, ZIPPER, UMPIRE, RECOVER, SHADOW, IONIZE, QUAKE, OCTOBER, BILATERAL, LYRIC, NEEDLE, THEORY, LOBSTER, SAMURAI, SPLICE, GULF, RHOMBUS, OLIVE, POLYNOMIALS, PARAMETRIC, SOLAR SYSTEM, MARBLE, HEAVY, REPUBLIC, QUATRAIN, TYRANNOSAUR, SULFURIC, DOPA, MINARET, DOVETAIL, JASMINE, WRANGLE, KUDOS, CULDE SAC, YODEL, XYLOPHONE.

Martin Krol

TIE-FIGHTER

PC

Faites un pilote, quittez puis éditez votre sauvegarde.
SECTEUR RELATIF 000:
- Pour le grade, allez à l'offset 03, puis faites :

01	Flight officer
02	Flight captain
03	Flight general
04	Flight commander

- Pour avoir toutes les médailles du training : allez à l'offset 91, puis faites FF FF FF FF FF FF
- Retournez à l'offset 11, puis remplacez le par FF pour avoir le tatouage au bras.
- Pour avoir un score de 67226, allez à l'offset 05, puis remplacez-le par 9A 06 01.
SECTEUR RELATIF 01
- Pour les petites médailles, tapez FF de l'octet 402 à l'octet 451

Pierre Desert

RAPTOR

PC

Au début de la partie, appuyez sur la touche «DELETE», et voilà, vous venez d'acquérir cinq DEATHRAY. Lorsque vous vous apercevrez que votre énergie baisse, pas de problème, appuyez encore une fois sur «DELETE».

Gilles Ledmay

MR NUTZ

AMIGA

Voici quelques trucs pour Mr Nutz :
- Dans les premiers niveaux, il faut ramasser le plus possible de bijoux pour avoir des étoiles qui sont bien utiles.
- Sur la carte, pour ne pas avoir de fausses informations, il ne faut pas parler aux poulets.
- Dans le superbe niveau «Inca», il faut parler au premier poisson et sélectionner «buble buble» puis accepter son offre. Résultat : vous pouvez aller autant de fois que vous le voulez dans la «Warp Zone».
- Enfin, si vous êtes bloqué à un endroit, appuyez sur «Escape» (vous ne perdrez pas de vies et pourrez aller vous faire pendre ailleurs).

Emmanuel Faure

SIMFARM

PC

Lorsque vous faites de l'élevage et que vous oubliez de remettre de la nourriture à votre bétail, il casse les barrières et saccage vos champs. Pour ne pas avoir ce problème, il vous suffit de mettre des portes tout le long des barrières et des bâtiments ou de la végétation au coin de vos enclos.

Michaël Denison



DRAGON'S LAIR 2 & 3



- Tapez «DIRK» pendant l'écran du titre et appuyez sur la touche «feu». Le jeu jouera tout seul...
- Pour faire la même chose avec DRAGON'S LAIR 3, tapez «TIME» et faites la même manœuvre.

Le Niakoué

RAVENLOFT

PC

Le gros problème du sort d'invisibilité est qu'il s'annule quand vous commencez le corps à corps. La bonne méthode est d'utiliser des armes de ranger comme la «Axe of Hurling» pour éviter le problème.

Vincent Bleher

COMANCHE MAXIMUM OVERKILL

PC

Décompacter le fichier COMANCHE.EXE (compressé avec LZ.EXE). Utiliser pour cela LZEXE, TRON, UNP et autres... Editer le fichier COMANCHE.EXE avec PCTOOLS ou DISKEDIT de Norton. Chercher le mot HEAT.
Remplacer le caractère situé avant «H» par la lettre «C» («C» doit être en lettre capitale) pour obtenir «CHEAT». Sauver le fichier et relancer la bécane. Normalement, apparaît un nouveau choix dans le menu : «CHEAT» (permet de trafiquer les armes et les dommages).

Le Niakoué

SYNDICATE, AMERICAN REVOLT

PC

1) Pour réussir vos débuts de missions dans American Revolt :
- Vous devez vous éclipser le plus rapidement possible de votre point de largage.
- Vous devez sauvegarder après chaque mission puis entrer dans la mission suivante avec des armes assez puissantes pour ajuster vos choix des armes suivant celles ennemies, puis abandonner la mission.

2) Pour réussir à échapper à une attaque massive ennemie :
- Vous ne devez pas hésiter, si le besoin s'en fait sentir, à utiliser des boucliers pour écarter un de vos agents du groupe et à lancer une attaque aérienne sur vos positions. Votre agent attirera le feu ennemi et les autres pourront se dégager sans ennui. Si possible, sortir l'agent «appât» 2 secondes avant l'attaque. Les agents continueront de tirer sur lui sans s'échapper et seront donc détruits.

3) Pour réussir à récupérer des agents ennemis :
- Vous devez utiliser le «Dissimulator» pour approcher les gardes et les «persuader». Foncez vers les agents ennemis, «Persuadetron» en main. Après en avoir récupéré une dizaine, utilisez leur puissance de feu pour mener à bien votre mission.

Arnaud Leblay

ALIEN 3

AMIGA

Dans le menu des options, sélectionnez le niveau «HARD» et six crédits. Pendant le jeu, appuyez simultanément sur «SPACE» et «N» pour accéder au niveau supérieur.

Vincent Cédric

FIELDS OF GLORY



Pour battre facilement les unités ennemies, placez à leur proximité deux unités de cavalerie (avec l'ordre «garder position») et une unité d'artillerie qui leur tire dessus. Ainsi, vous ne perdrez pas d'hommes, et en cas de contre-attaque des unités visées, la cavalerie est là pour protéger la fuite de l'artillerie. Cette astuce est plus ou moins efficace selon le niveau de difficulté et la bataille choisie.

Cristophe Letendre

WING COMMANDER ACADEMY

PC

Lancez le jeu avec WCA ESRT -k [ENTER] pour obtenir le même cheat (celui avec [Alt] + [Del]) comme pour les autres Wing Commanders.

Christophe et Frédéric Demoulin

NIGHT TRAP

3DO

Changement de code : 5.40 (entrée), 8.58 (salon), 13.35 (entrée), 14.10 (salon). Quelques moments importants :
12.30 (salle de bain)
17.08 (chambre)
19.00 (hall 1) : passage délicat. En effet, la jauge va monter une première fois au rouge, puis redescendre et immédiatement remonter. C'est lors de cette deuxième montée qu'il faut déclencher le piège.
19.55 (entrée)
21.00 (salon) : début de la scène finale où vous piégez toute la famille. Le premier piège à déclencher est délicat, car il y a aussi 2 montées dans le rouge successives, et il faut à nouveau attendre la deuxième. Le père, la mère et la fille sont ensuite plus faciles à piéger, il suffit de suivre l'action.
Pour finir, attention de ne pas piéger des «gentils», comme lorsque Eddie se déguise en vampire ou que les membres du commando pénètrent dans la maison.

Alix Bergeret

BUMP'N BURN



Sélectionner «EXIT», et quand le drapeau enflammé apparaît, tapez ZXR75OR, l'écran devrait flasher pour vous indiquer l'activation du cheat-mode. Tapez HOUSEY pour un peu de musique.

H. Benfadhel

K, PATCHES, MOTS DE PASSE, TOUCHES SECRÈTES, ETC.). ENVOYEZ LE TOUT À JOYSTICK, "JEUX CRACK", 10, RUE THIERRY LE LURON 92592 LEVALLOIS-PERRET CEDEX.

SPEAR OF DESTINY

PC

Lancer le jeu avec : SPEAR -DEBUGMODE
Dans le jeu, faire : [Alt] + [Shift] + [Backspace] et utiliser [Tab] +

[G]: invulnérable	[I]: items
[W]: warp zone	[E]: fin du niveau
[S]: ralentir	[F]: coordonnées
[B]: choix couleur bordure	[Q]: revenir sous DOS
[T]: voir les sprites	[M]: usage de la mémoire
[C]: voir les statistiques	[H]: se blesser

- On peut aussi faire : [L] + [I] + [M] à la place de l'autre pour tout avoir, mais on perd les points.
- On peut aussi lancer le jeu avec : SPEAR TEDLEVEL pour choisir son niveau.

Le Niakoué

ISHAR 3

PC

À l'offset C8E (en décimal 3214), modifiez le 07 D0 en FF FF. Rien de plus, sauvegardez les modifications et lancez le jeu et votre sauvegarde. Oh, que c'est beau, la fin du jeu (très très courte).

Raphael Maree

LA HORDE

PC

Voici quelques astuces pour ce jeu :
- Au début, plantez des arbres, enlevez-les quand ils ont poussé pour gagner 5 pièces.
- Ensuite, achetez l'option «chevalier» dès que possible. Placez des chevaliers en ligne, puis encadrez-les de deux vaches. N'oubliez pas de bouger ces «lignes» à chaque saison, car les vaches changent l'herbe en roche, et une vache placée sur de la roche ne rapporte pas d'argent.
- Au niveau de la forêt, ne plantez surtout pas d'arbres, car les «récolter» signifie perdre la vie.
- Au niveau désertique, débrouillez-vous pour encadrer votre village d'une tranchée d'eau, car les licornes ne savent pas nager.
- Au pôle nord, mettez des vaches sur la neige pour qu'elle fonde.
- Voici la liste des options utiles à acheter :
  - chevalier (utile pour garder les vaches)
  - bague de téléportation (pour changer de place instantanément)
  - bottes de sept lieues (accélère le joueur)
  - flûte (permet d'attirer tous les monstres)
  - masse d'arme (pour tuer les monstres en étant invulnérable).

Cristophe Letendre

GUIDE

RÉPONSES MICRO

N'oubliez pas que pour que nous puissions répondre à vos questions, il faut d'abord que vous nous les posiez ! Écrivez-nous en exposant clairement vos problèmes et en nous donnant le maximum de détails pertinents (configuration matérielle, logicielle, etc.) à : Joystick, RÉPONSES MICRO, 10, rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret cedex.

Bonjour à tous ! Je vous écris pour vous demander quelle configuration acheter sans me tromper. Je désire changer de PC. Je possède à l'heure actuelle un 486 DX 33 (qui a deux ans), 4 Mo de RAM, D.D. 210 Mo. Me conseillez-vous de changer de carte-mère ? D'acheter un DX4 100 Hhz ?, un Pentium ? un Power PC ? Puis-je vendre mon 486 DX 33 sans problèmes ? À quel prix ? Je fais à 90 % des jeux et désire investir 10/12 000 F. D'avance, merci.
Alain Fravallo

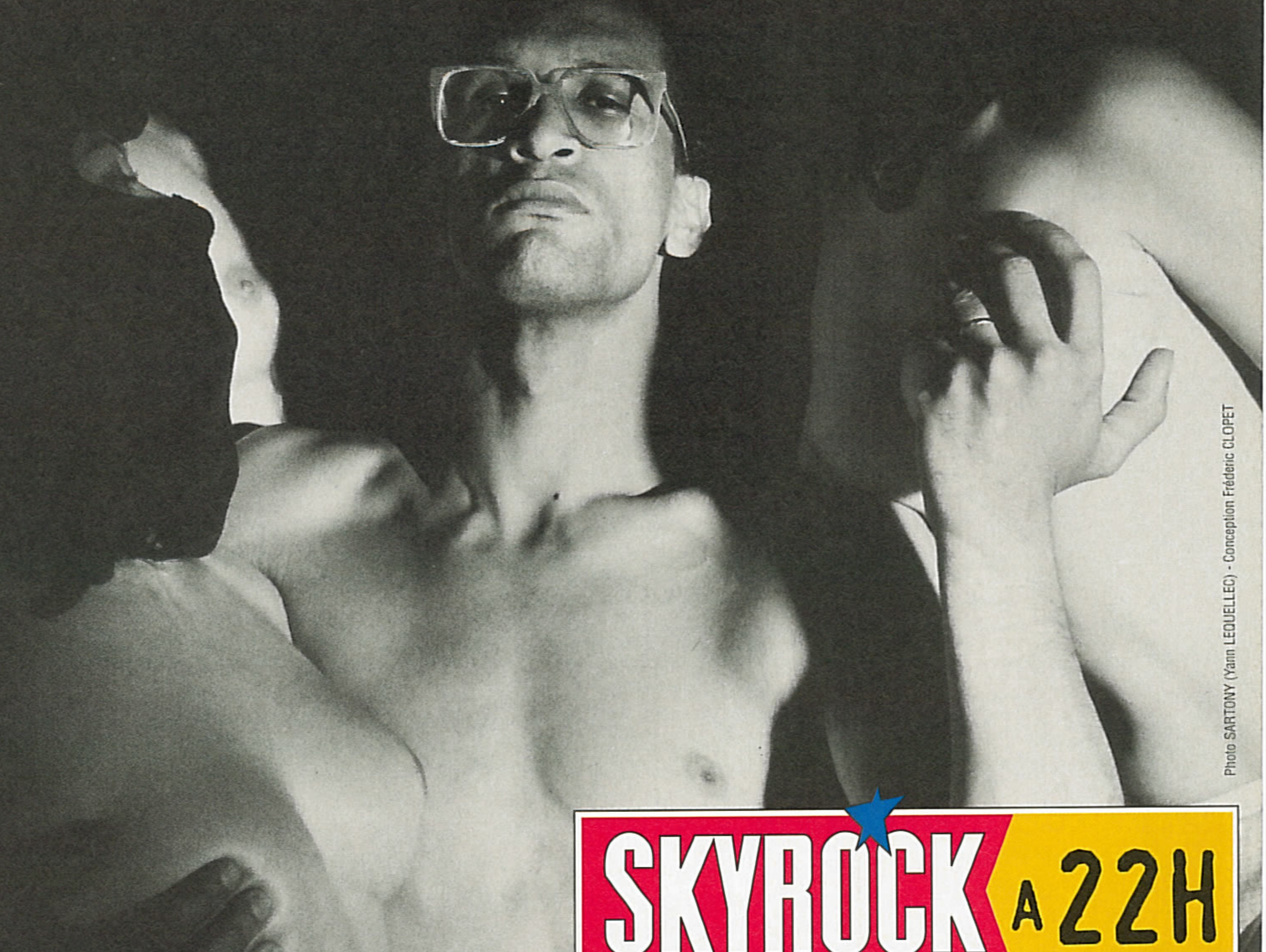
Le 486 DX 33 n'est pas obsolète. Si vous tenez à évoluer, les cartes à base de processeurs 486 DX100 présentent un bon rapport prix/puissance. Elles offrent un niveau de puissance comparable aux Pentium 60 ou 66 MHz pour un prix un peu inférieur (mais la différence de prix reste faible). Le Power PC est un futur challenger redoutable pour les processeurs Intel, sauf qu'actuellement, hormis dans les machines Apple, il est encore peu exploité. Si vos périphériques actuels donnent satisfaction (disque dur, carte vidéo, etc.), vous pouvez vous contenter de changer la carte-mère (indispensable pour utiliser un processeur type DX4 qui nécessite une tension d'alimentation de 3,3 V au lieu de 5 V). Oui, les 486 étant toujours d'actualité. Vu la baisse rapide des prix, difficile de se prononcer sur la valeur d'occasion. Basez-vous sur le prix d'une configuration équivalente neuve et vendez moins cher (70 % de ce prix, par exemple).

J'ai le DOS 6.2. Avec la commande «speed», il me dit que j'ai 106 MHz. Est-ce possible ?
François Gaspard

Pour l'instant, sur un compatible PC, un microprocesseur travaillant à cette fréquence d'horloge est peu probable. Les processeurs les plus rapides utilisent une horloge à 100 MHz en interne (486 DX4). Certains programmes de tests de performances créent un indice de performance fictif tenant compte d'autres paramètres que ceux uniquement liés au processeur (cache mémoire externe, etc.). Ce qui donne des fréquences d'horloge parfois un peu fantaisistes.

Je vous écris pour deux petits problèmes que j'ai sur ma bécane (un PC 386). Tout d'abord avec le tableur Excel 4, j'ai une feuille de calcul que j'ouvrais sans problèmes il y a deux semaines et lorsque j'ai voulu l'ouvrir à nouveau, Excel m'a marqué «impossible de lire le fichier». J'ai essayé de le charger avec un éditeur de textes, ce qui n'a pas posé de problème, puis je l'ai enregistré sous un autre nom, mais Excel n'a rien voulu savoir. J'ai testé la disquette avec Norton Disk Doctor 2 qui n'a détecté aucune erreur. Please, comment puis-je la récupérer ? Deuxième problème maintenant : il s'agit de ma souris. De temps en temps, lorsque je bouge la souris, le curseur s'affole et bouge dans tous les coins de l'écran et sélectionne tout sur son passage. Ceci aussi bien sous DOS que sous Windows. J'ai testé la bécane avec un anti-virus récent, mais sans que celui-ci en détecte aucun. J'ai pensé qu'il s'agissait peut-être d'un gestionnaire de quelque chose qui pourrait perturber la souris.
Nicolas Schweitzer

Il semble que votre fichier Excel soit «corrompu», les virus n'étant pas forcement en cause. Bien que ce soit rare grâce aux dispositifs de correction intégrés (CRC, etc.), les erreurs d'écriture surviennent quand même. Un bit peut «sauter» dans un fichier pour diverses raisons (usure naturelle du disque dur, disquette un peu fatiguée, champ magnétique parasite, saute de courant). Imaginons que cette erreur se produise dans une partie sensible du fichier. Par exemple, dans la partie qui sert à la reconnaissance du type de fichier. Cela donne alors tout à fait ce genre de problème. Dans un tel cas, il n'y a pas grand chose à faire (à moins de disposer de la description technique du format des feuilles Excel et de corriger manuellement avec un éditeur hexa le ou les octets coupables). Votre ennui de souris peut venir d'un faux contact dans le câble ou de l'électronique de la souris. Pour en avoir le cœur net, remplacez le temps d'un test votre souris par un autre rongeur sûr. Si le problème persiste, il s'agit effectivement d'un conflit. Voir alors si le port série et l'interruption employés ne sont pas également utilisés ailleurs (carte modem


MAURICE SUR SKYROCK.
LA GICLÉE DU SOIR
EN GRAND
SKYROCK A 22H
PLUS DE TUBES, MOINS DE PUB!
La fréquence de votre ville : 3615 code Skyrock
Photo SARTONY (Yann LEQUELLEC) - Conception Frédéric CLOPET

RÉPONSES MICRO

ou son, par exemple). Pour vérifier ce point, MSD, l'utilitaire de diagnostic fourni avec Windows est précieux. Un problème lié au driver souris est aussi possible. Remplacez votre pilote actuel par une copie du driver original (disquette livrée avec la souris).

J'ai acheté une carte son (Soundblaster 16) et un micro dans une grande surface, mais ils ne marchent pas ! Comment dois-je faire ? Quel type de micro faut-il ?
Arnaud Leblay

Commencez par regarder les possibilités de configuration microphone de votre carte (cavaliers, etc.). Certaines cartes acceptent plusieurs types de micros (micro charbon, par exemple). Vérifiez aussi qu'il n'existe pas un réglage soft du gain (sensibilité) du microphone. Si cela ne fonctionne toujours pas, essayez de faire échanger ou rembourser votre micro. Il faut un micro type condensateur ou «electret» (condenser) en général monophonique avec prise mini-jack (vous trouverez facilement un microphone prévu pour la Soundblaster chez un spécialiste micro).

Salut à tous ! Voilà, j'ai deux problèmes, un petit et un gros avec mon PC. (486DX33 HIGH SCREEN avec carte mère à BIOS «Award modular BIOS V4.20» avec carte graphique SVGA Tseng 4000, Sound Blaster 16 ASP et 8 Mo de RAM). Mon premier problème est que, lorsque je dois utiliser la touche Reset, la relance de l'initialisation de mon PC commence bien, mais le message suivant s'affiche à l'écran stoppant net l'opération : «floppy disk type is set incorrectly or drive error». Alors que, lors de la mise sous tension, ce message n'apparaît pas. C'est seulement que mon PC plante et que je dois faire Reset, seul recours à ma portée. Mon PC, à la suite de cela, ne reconnnaît plus mon lecteur A. Que dois-je faire, face à ce problème ? Mon gros problème vient des jeux vidéo qui, sur mon PC, plantent pratiquement tous, mais seulement si j'utilise les sons digit. Pour ce qui est des musiques, cela ne pose aucun problème. Mais dès que je veux mettre les sons, cela provoque un plantage qui intervient plus ou moins vite selon l'action des jeux. Cela pourrait-il venir de mon BIOS, qui, paraît-il, n'est pas un AMI ?
Digite

Quelques pistes pour essayer de cerner le premier problème. Avez-vous bien vérifié le menu de SETUP de la machine ? Le lecteur est-il correctement déclaré ? Vérifiez, si votre machine sauvegarde le SETUP CMOS avec une pile, que cette dernière n'est pas à plat, et, s'il s'agit d'un accumulateur, qu'il est opérationnel. Vérifiez aussi la bonne configuration des cavaliers sur la carte contrôleur disque, ou que les câbles en nappe de liaison sont correctement enfoncés. Il reste éventuellement la possibilité d'un problème lié à la carte contrôleur de disquettes. Pour confirmer ce fait, essayez de vous faire prêter un contrôleur disque en bon état de marche et remplacez votre carte avec. Est-ce que les problèmes persistent ? Quant au deuxième ennui, cela ressemble fort à un problème avec la mémoire de l'ordinateur. Vérifiez que vous disposez d'assez de mémoire conventionnelle pour l'exécution des logiciels concernés. Voyez encore une fois le SETUP et faites des essais pour ralentir le processeur quand il accède à la mémoire (rajoutez des Wait States). Essayez également de désactiver les caches mémoire, si votre machine en est pourvue (très probable). Les effets digits sont souvent chargés tout en haut de la mémoire, au-dessus du programme lui-même, ce qui fait que si la mémoire conventionnelle (la fameuse page de 640 Ko de base) disponible est trop juste, cela crée ce type de problèmes. Si vous chargez des drivers inutiles dans le config.sys ou l'autoexec.bat, désactivez-les (en les précédant d'un REM, par exemple) pour gagner de la mémoire. En principe, les problèmes liés au BIOS sont assez rares, il devrait normalement être hors cause.

J'ai l'intention d'acheter un PC. Les commerçants m'offrent des configurations semblables pour des prix identiques, ou presque. Je me pose la question suivante : quel microprocesseur choisir ? Un 486 DX 50 (mais pas DX2 50), un 486 DX2 66, un 486 DX4 100 (25/100 ou 33/99 MHz ?). Je prendrais cependant une carte évolutive vers le mythique Pentium. À ce propos, le Pentium est-il 100 % compatible avec les 486 ? L'utilisation de mon PC sera "travail" (hum!!) et "jeux". Les jeux nécessitant un affichage rapide, vaut-il mieux un DX 50 qu'un DX2 66 (33/66 MHz). De plus, vaut-il mieux choisir un Vesa Local Bus ou une carte PCI ?
Dom

Le microprocesseur le plus intéressant parmi ceux cités est le 486 DX4 100 33/99 MHz. En effet, en puissance brute, c'est le plus performant. Il dispose d'un cache mémoire interne de 16 Ko contre 8 pour les DX ou DX2 et fonctionne en externe à 33 MHz, ce

qui autorise des accès Bus plus rapides qu'avec un modèle tournant à 25 MHz en externe. La compatibilité (ascendante) entre 486 et Pentium est très bonne. La vitesse de l'affichage est aujourd'hui déterminée principalement par les performances de la carte graphique. La vitesse d'horloge des Bus PC influe en effet, mais beaucoup moins (à carte graphique équivalente, l'architecture cadencée à 50 MHz sera plus performante). En termes de prix, le VESA est légèrement plus intéressant. En termes de possibilités, le PCI, un peu plus performant, remporte la palme.

J'ai acheté récemment un A1200, et le petit problème que j'ai avec, c'est que la touche «C» du pad (SGPROPAD) branchée sur le port 2 ne fonctionne pas avec certains jeux («Street Fighter II, Mortal Kombat, Body Blows»), alors qu'elle fonctionne bien avec d'autres jeux («Desert Strike»). Tous ces jeux tournent sans problèmes sur mon 500+. Croyant qu'il s'agissait d'un mauvais contact au niveau de la prise et du circuit imprimé, j'ai démonté mon 1200, tout testé mais sans résultat. En espérant que vous puissiez trouver une solution à mon problème...
Yves Benoît

Hélas (ou heureusement, c'est selon) pour toi, ce n'est pas ton matériel qui est en cause, mais plutôt les logiciels eux-mêmes. En effet, certains logiciels pour Amiga comme Desert Strike, sont compatibles avec le joypad de la Megadrive, tandis que d'autres (Project X, Apydia ou Body Blows) ne sont prévus que pour fonctionner avec l'ANCIEN joypad Sega, soit celui de la Master System, la console 8 bits, qui ne comportait elle que deux boutons. Voilà pourquoi ton troisième bouton ne fonctionne pas, les programmeurs n'en ont prévu que deux !

Salut tout le monde !
En allumant mon PC, le message d'erreur «HDD controler fail» est apparu à l'écran. Donc, impossible d'aller plus loin que le BIOS. Après cela, j'ai changé la carte contrôleur. Le message a disparu, mais impossible d'installer quoi que ce soit sur le disque dur. Nous avons donc remplacé le disque. Pendant quelques jours, tout marchait à la perfection, mais après avoir installé la carte joystick, le message est réapparu. Quand il plante, je fais "reset" et ça marche. Alors que faire ? Merci.
L. Skywalker

Verifiez l'état de la pile/batterie du SETUP CMOS qui conserve les informations sur la configuration système présente. Vérifiez également qu'il n'existe pas un conflit d'interruptions/d'adresses/de canal DMA par exemple avec la carte joystick. Si votre carte contrôleur est de type VLB, faites des essais sans le driver permettant son utilisation en VLB (32 bits). Vérifiez également les informations de votre SETUP et essayez de ralentir la vitesse de «boot» de votre ordinateur (validez le test mémoire, par exemple). En effet, certains disques durs sont plus lents à monter au régime de fonctionnement que le temps nécessaire au démarrage de l'ordinateur, ce dernier pouvant très bien alors ne pas reconnaître un disque non encore prêt et le reconnaissant au "reset", le disque ayant alors achevé sa procédure de démarrage.

VOS DROITS

UN PROBLÈME JURIDIQUE ? ON VOUS A ARNAQUÉ ? ÉCRIVEZ-NOUS, ON VOUS DIRA QUOI FAIRE. L'ADRESSE : JOYSTICK, "VOS DROITS", 10, RUE THIERRY LE LURON, 92592 LEVALLOIS-PERRET CEDEX.

Nos lecteurs (Jérôme de Lille, Olivier de Atton) nous font part des difficultés rencontrées, pour l'un, avec son revendeur d'ordinateurs sur Lille, et pour l'autre, avec une entreprise de vente par correspondance.

Jérôme nous explique qu'il a acheté, à un vendeur d'ordinateurs, un PC.

Visiblement, son ordinateur ne fonctionne pas correctement, puisque, quel que soit le jeu vidéo utilisé, la machine déclare forfait.

Jérôme a donc réclamé l'échange de son matériel contre un autre de marque différente, ce que son revendeur a refusé.

Il nous demande ce qu'il peut faire.

Jérôme doit prendre sa plume et adresser un courrier retraçant l'ensemble des défauts qu'il a constatés sur son ordinateur, ledit courrier devant bien évidemment être adressé en lettre recommandée avec accusé de réception à son revendeur.

Dans ce courrier, Jérôme doit mettre en demeure son revendeur de procéder à l'échange standard de son ordinateur Pentium, et ce, conformément à la garantie dont il bénéficie.

Jérôme ne peut pas, en revanche, réclamer le remplacement de son ordinateur par un matériel de marque différente.

Si d'aventure, le nouvel ordinateur ne fonctionnait toujours pas, Jérôme pourrait alors demander que la vente soit "résolue", ce qui en termes juridiques veut dire qu'il pourra réclamer à son vendeur le remboursement du prix de la vente contre la restitution du matériel défectueux.

Si le vendeur refuse tout échange ou ne répond pas à son courrier, Jérôme sera obligé de saisir le Tribunal d'Instance de Lille pour faire valoir ses droits.

Nous avons déjà parlé, dans le numéro précédent, de la procédure d'injonction de faire qui pourra être utilisée ici.

À cet égard, Julien, de Paris, nous demande si un mineur peut saisir le Tribunal tout seul : la réponse est négative ; tout mineur doit être représenté par ses parents pour agir en justice.

Julien nous demande également s'il lui faut aller devant le Tribunal de Strasbourg en cas de difficultés avec son revendeur installé dans cette ville. La réponse est malheureusement oui, sauf si le logiciel défectueux a été livré à un autre endroit, auquel cas Julien pourra saisir le Tribunal d'Instancce correspondant au lieu où le matériel a été effectivement livré.

Si Julien a des craintes sur l'existence de la société qui lui a vendu son matériel, il peut consulter le greffe du Tribunal de Commerce de Strasbourg par minitel (Code 3614 INFOGREFFE) pour obtenir des informations.

Olivier nous raconte qu'il lui a fallu attendre plusieurs semaines, et après commande de sa part, d'un CD-Rom pour PC auprès d'une société de vente par correspondance, pour s'entendre dire par le vendeur que l'article était indisponible et qu'il pouvait annuler sa commande s'il le souhaitait.

Voici donc un bel exemple de perte de temps, sinon d'argent.

À ce propos, Olivier ne nous dit pas dans ce courrier si la carte bleue avec laquelle il a réglé sa commande, a été débitée.

Il convient de vérifier ce point en tout premier lieu.

Si sa carte a été débitée, Olivier aura intérêt à réclamer par lettre recommandée avec accusé de réception son CD-Rom à son vendeur.

Si sa carte ne lui a pas été débitée, il a tout intérêt à confirmer par lettre recommandée avec accusé de réception qu'il annule sa commande en raison du retard précité.

Enfin, le cas de Sébastien de Clermont-Ferrand mérite d'être traité à part, car il pose un problème de nature différente qui justifie un développement de notre part.

Sébastien nous dit son exaspération devant les sociétés de vente par correspondance qui attirent leur clientèle à l'aide d'attrayantes brochures et de formules ambiguës, dans le but de leur faire obtenir un gain de grande valeur, et ce après tirage au sort.

Il s'agit malheureusement de procédés répandus, et qui, au fil des ans, ont été largement perfectionnées par certaines sociétés de vente par correspondance.

Devant la multiplication de ces loteries en tous genres, destinées à appâter le client, le législateur est une nouvelle fois intervenu avec la loi du 23 juin 1989, et plus précisément son article 5 devenu l'article L. 121-36 du code de la consommation.

L'objectif poursuivi par cet article est de protéger les consommateurs face aux "opérations publicitaires réalisées par écrit qui tendent à faire naître l'espérance d'un gain attribué à chaque participant, quelles ques soient les modalités de tirage au sort" (Réponse ministérielle J.O. Ass. Nat. Q. 21 mai 1990, p. 2382).

Le nouveau code de la consommation et son article L. 121-36 obligent désormais les entreprises de vente par correspondance à observer un certain nombre de dispositions très strictes pour réaliser leurs opérations promotionnelles.

En particulier, les participants ne doivent se voir imposer "aucune contrepartie financière, ni dépense sous quelque forme que ce soit" ou encore "les bulletins de participation doivent être distincts de tout bon de commande des biens ou des services", etc.

La méconnaissance par une entreprise de ces règles peut entraîner des poursuites et donner lieu à l'application d'une sanction sous forme d'une amende pouvant aller de 1 000 à 250 000 F, outre la publication de la décision de justice aux frais du condamné.

Par ailleurs, il ne faut pas oublier que les tribunaux n'hésitent pas à utiliser le délit de publicité trompeuse pour sanctionner certaines pratiques commerciales douteuses.

Toujours est-il qu'on ne saurait trop vous recommander de lire très attentivement les brochures et dépliants commerciaux qui vous sont adressés.

Une lecture entre les lignes (ce qui n'est pas normal, la loi obligeant la société expéditrice à donner une information claire et non équivoque) notamment du règlement du concours (qui figure en toutes petites lettres en minuscules au bas de la brochure), que nous a adressé Sébastien, permet ainsi d'apprendre que le gain que la maman de Sébastien s'est vu attribuer est, en réalité, un gain de pacotille (jeu vidéo bas de gamme) : la Gameboy figurant à l'intérieur de la brochure ne sera attribuée à un heureux gagnant qu'à l'issue d'une loterie à laquelle le client est invité à participer au moyen d'un bulletin qui figure (comme un fait exprès) à côté du bulletin de commande de l'entreprise...

GUIDE

EN DÉTRESSE

Un problème dans un jeu ? Écrivez-nous, on publiera votre réponse. Si vous connaissez la réponse des questions ci-dessous, écrivez-nous aussi, en indiquant le numéro de la question à laquelle vous répondez, et on publiera votre réponse. Le mieux, c'est de faire les deux en même temps ! Joystick, "EN DÉTRESSE", 10, rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret cedex.

QUESTIONS

MEGARACE (PC CD-Rom)

Voilà plusieurs mois que Megarace hante mes nuits. Impossible de dépasser le circuit N° 6. Y a-t-il, dans cet univers, un être capable de m'aider ? De m'apporter conseils, codes de niveaux, patches, touches secrètes ? En fait, il faudrait pouvoir augmenter le nombre de tours ou diminuer le nombre de voitures ennemies. Même PCTools reste muet.

Ref.: N° 5401 Vincent Genest

ALONE IN THE DARK 2 (PC)

Et voici quelques questions. Est-ce qu'il y a moyen d'ouvrir la grande grille sur le côté de la maison ? Dans plusieurs préviews, j'ai vu qu'il y avait moyen de se balader dans une forêt avec une petite bicoque au centre. Est-ce que cette partie du jeu a été supprimée, ou quoi ?

Ref.: N° 5403 Michel Nizelle

MIGHT & MAGIC 4 (PC)

Zut et rezut... j'ai quelques légers problèmes dans ce super jeu de rôles. Je n'arrive pas à trouver Celia qui est recherchée par Derek le forestier. Je cherche également le sifflet d'Orotin et le «scarabée de vision» de Carlana. Où sont-ils, please ? Pour finir, comment puis-je faire pour arriver au comte des vampires dans la cité de Nightshadow ? J'ai essayé de déplacer les cadrans solaires, mais visiblement pas sur la bonne combinaison. Grand merci à qui m'aidera.

Ref.: N° 5404 Stephane Cyberkill

CANNON FODDER (AMIGA)

Please, help me ! J'ai un big problème. Cela fait deux mois que je bloque sur la mission 19 (LOOK OUT Phase 10F1). Il y a une voiture et un hélico ennemi à bousiller. Jusque-là, ça va. Très joli, l'hélico sur le centre de l'écran de départ, mais il se trouve sur un bâtiment et reste inaccessible. Il y a plusieurs infrastructures à faire sauter (portes blindées), mais il n'y a ni tank, ni hélico, ni canon pour les détruire. Que faire ?

Je suis coincé à la mission 12 phase 6. À quoi servent les pastilles vertes qui sont au sol ? Et comment détruire cette @#!$µ? d'usine !! Après 11 succès retentissants, comment expliquer à mes hommes que leur chef ne maîtrise plus la situat ? Non ! ne me laissez pas perdre la face devant eux ! Envoyez vite vos réponses à Joystick. Merci.

Ref.: N° 5405 Pierre Quaglin, Bluenight

ULTIMA 8 (PC)

Ma lettre ressemble à un message de S.O.S. que l'on jette à la mer (si, si, comme au bon vieux temps). Les sorciers d'Ultima VIII ont freiné mon ardeur d'aventurier... (à moins que ce ne soit à cause des concepteurs du jeu, les vilains !). Effectivement, j'ai un mal fou (au point que j'en suis moi-même devenu un) à faire les sorts que ma ravissante prof me demande de faire, et je n'ai pas réussi à être... son... apprenti. S'il paraît que c'est au pixel près, j'ai dû paumer mes pixels, car rien ne se passe et quand je dis rien, c'est rien, le bide total, l'horreur quoi. Alors, si une âme charitable pouvait m'aider, je lui exprimerais ma plus profonde gratitude, car j'ai plus de cheveux, plus d'ongles et une souris qui commence à déconner...

Ref.: N° 5406 François, Schizophrène

ISHAR, ISHAR 2 (PC)

Dans Ishar, je suis dans le donjon de Valathar, mais je ne trouve aucune issue pour continuer. Que faire ? Dans Ishar 2, j'ai trouvé quatre reliques sur 5. Où se trouve la dernière, SVP ? Dans le palais de l'île en dessous de la cité aux arbres, j'ai trouvé une fontaine. Que faire ? J'ai aussi trouvé un homme qui dit «DwilgelinDwilgong, raté, Dwilgelindingdong, j'ai réussi !». Que faire ? J'ai trouvé une porte avec une oreille pas loin. Comment l'ouvrir ? Si vous avez la réponse à une de ces questions, je vous en prie, répondez ! Ça fait un an que je cherche. Merci d'avance.

Ref.: 5407 Julien Merlin

JURASSIK PARK (AMIGA, PC)

Je coince au niveau des Galliminus. Comment battre le Tyrannosaure ? J'ai tout essayé.

Ref.: 5408 Sébastien Rossi

RÉPONSES

LAST NINJA 3 (AMIGA)

Ref.: N° 5208 Nelson

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur ou une cartouche (genre Action Replay), recherchez les octets 53 68 00 40 67 00 et remplacez-les par 4A 68 00 40 67 00.

Frédéric Doire

MONKEY ISLAND 2 (PC)

Ref.: N° 5302 Le Dragon

Pour gagner le concours de crachat, il faut avoir les boissons bleues et jaunes, les mélanger et cela vous donne une boisson verte. Ensuite, il faut utiliser la paille (en forme de vrille). Il n'y a plus qu'à attendre que l'écharpe, attachée à la taille d'un spectateur, se lève pour cracher, et c'est joué ! On vous remettra une plaque commémorative. Après avoir eu cette plaque, allez chez l'antiquaire en insistant un peu pour la vendre 6 000 pièces de huit. Voici comment obtenir les morceaux de carte : dans la maison de l'ex de Guybrush, voir dans le salon. Pour un autre morceau, aller à la bibliothèque sur l'île de Phatt et prendre le livre qui est à «DESASTRES». Regarder le livre et demander au capitaine Kate de vous emmener où le singe fou a coulé. Prenez la tête de singe et tirez sur la corde de l'ancre. Ensuite, redonnez la tête de singe au marchand d'antiquités,

DOCTEUR RAYMOND N
ANCIEN INTERNE DES HÔPITAUX PR.
MÉDECIN ATTACHÉ DE NEUROL
AU CENTRE HOSPITALIER PITIÉ-SA
NEUROLOGIE
ÉLECTRO-ENCÉPHALO

et il vous donnera le morceau de carte qu'il a. Pour prendre le morceau de carte dans la cave du vieux, vous devez (sur l'île de Booty) prendre la rame dans la chambre d'Elaine au manoir. Mettez-la dans les deux trous du gros arbre et marchez dessus. Quand elle est cassée, donnez-la au charpentier de Scabb et revenez au gros arbre, refaites la même opération et montez en haut, prenez le télescope (au fond) et allez sur le bateau de Dread. Prenez la nourriture pour perroquet et allez chez le marchand d'antiquités, achetez le panneau et mettez la nourriture de perroquet à sa place. Achetez le miroir, retournez chez le vieux. Utilisez le mirroir sur le cadre et le téléscope sur la statue du gorille dehors (ça fait une marque sur une brique). Poussez la brique en question et ensuite ramassez la carte que le squelette tient dans la main. Pour le dernier morceau de carte, achetez la vieille scie bien polie chez le marchand d'antiquités et utilisez-la sur la jambe de bois d'un mec qui dort à côté de la laverie sur Scabb, allez chez le charpentier et prenez le marteau et les clous. Allez chez Stann sur Booty, demandez-lui d'aller dans le cercueil. Utilisez le marteau sur le cercueil et prenez la clé de la crypte. Prenez n'importe quel livre dans la bibliothèque de Phatt et le livre qui est à «RECETTES VAUDOU». Allez chez le gouverneur Phatt et utilisez le livre que vous avez choisi au hasard sur le livre qui est sur son ventre. Regardez ce livre et regardez le dicton de Rapp Scallion. Allez dans le cimetière de Scabb, utilisez la clé de la crypte sur la crypte Stann. Regardez les cercueils et ouvrez celui qui a les dictons de Rapp Scallion. Prenez des cendres et allez chez Mojo la sorcière vaudou. Dans la pièce où se trouve le bateau-cercueil, prenez des cendres-2e-vie et retournez dans la crypte. Utilisez la poudre sur les cendres. Dites à Rapp que vous allez vérifier le gaz et il vous donnera une clé. Allez sur la plage et utilisez la clé sur la porte du restaurant. Utilisez la poignée de gaz et retournez voir Rapp, dites-lui que vous avez fermé le gaz et il vous donnera le dernier morceau de carte.

Francis Sponcet, Sébastien Rossi, Polmpolmpolmpolm

ISHAR 2 (PC)

Ref: N° 5304 Jeremy Pomart

Voici les endroits où vous pouvez avoir les quatre cartes des îles :

- Allez dans la ville (Zach's Island). Trouvez le magasin d'animaux et achetez l'aigle. Retournez dans les marécages et allez vers le magicien. Donnez-lui 10 000 P.O. Allez dans l'inventaire et prenez l'aigle. Ensuite, cliquez l'aigle dans le ciel. La carte des montagnes apparaît.
- Pour trouver la carte de la cité dans les arbres, il faut trouver un homme en lévitation et lui donner une potion «lévite» (l'homme en lévitation se trouve dans l'île des montagnes).
- Pour trouver l'île en-dessous de celle de la cité des arbres, il faut trouver le badge spécial du night-club et cinq costumes de soirée. Là, vous rencontrez un homme qui vous donnera la carte.
- Pour la dernière île, allez dans la bibliothèque de la ville. Et voilà !

Julien Merlin

DYNABLASTER (PC)

Ref.: N° 5306 Ultimate Patcher

Le robot noir étant protégé par un bouclier, il faut d'abord éliminer les autres robots (rouge, jaune, vert et bleu). Une fois ces quatre robots tués, occupez-vous du noir. Il suffit seulement de le toucher quatre fois pour le tuer, mais attention, son bouclier le protège de temps à autre. À vous de choisir le bon moment !

Francis Sponcet

DOOM (PC)

Ref.: N° 5307 Cyrille Mailhe

Voilà comment accéder à tous les passages secrets de DOOM, histoire 1, niveau 2. Notez que vous pouvez utiliser à tout moment le code «IDDT» qui affiche la carte avec tous les passages secrets si vous séchez. C'est parti ! Dans la pièce de départ, se trouve une espèce de grand cube traversé par un couloir. Faites le tour du cube par la droite, sondez le pan de mur gris clair avec un néon : hop, première salle secrète contenant un sac à dos et une armure verte. L'interrupteur situé dans cette salle ouvre un passage vers l'extérieur accessible à partir du grand escalier en forme de C que l'ont peut prendre par deux portes à l'est de la salle de départ. À l'extérieur, une sphère bleue et une mitrailleuse. À présent, rendez-vous à la salle avec un passage vaguement en forme d'S sur un lac d'acide. Traversez, et une fois juste devant l'ascenceur, testez le pan de mur blanchâtre à gauche : paf, un accès vers un surplomb où dorment quelques babioles, apparaît. Maintenant, direction salle avec petite île à colonne au milieu d'une piscine d'acide. Ouille, ouille, ça brûle... Traversez vite fait et actionnez le bouton sur la colonne. Miracle ! un passage vient juste de s'ouvrir à la sortie de cette salle. Explorez cet espèce de labyrinthe mal éclairé. Sur le mur le plus à l'est de ce secteur, un peu en-dessous du milieu ,une porte secrète donne accès à une cache avec sac à dos. Toujours dans le labyrinthe, allez au mur le plus à l'ouest. Bang ! filez un grand coup de fusil au milieu du mur. Mince, encore un passage. Montez l'escalier ainsi découvert. Au troisième palier palpez le mur est. Yohoho ! encore une cache que ces salauds de mutants gluants n'auront pas. Il vous reste à sortir à l'extérieur au bout de l'escalier et à actionner le dernier bouton, et crac ! Vous avez gagné une tronçonneuse gratuite et 100 % de passage secret.

Stéphane Cyberkill

De par sa richesse, Genesia ne nous permet pas de vous livrer l'ultime stratégie clef en main. Tant mieux, car il serait dommage de vous priver des nombreuses heures de plaisir que vous procurera ce jeu de stratégie d'un genre particulier. Piochez donc ici ou là les informations qui vous permettront d'affiner votre propre stratégie contre l'ordinateur, et que le meilleur gagne !



GENESIA



Armes & Armées

Ne lésinez pas lors de la construction de vos casernes. Dès que l'adversaire aura inventé le canon, il n'aura de cesse de l'essayer sur vos bâtiments militaires, ce qui aura pour effet de vous empêcher de faire une sortie en cas d'urgence. Prévoyez donc deux casernes par terrain et placez-les assez éloignées l'une de l'autre afin que l'adversaire ne dispose pas d'assez de points de déplacement pour les détruire en un tour. Dans le même état d'esprit, divisez vos armées en fin de tour afin d'éviter que l'adversaire ne fasse un monstrueux carton. Bref, pour ne pas faire d'omelette, ne mettez pas tout vos œufs dans le même panier.
En début de partie, concentrez vos efforts sur l'invention de l'arc, une arme redoutable qui permet de créer des archers, les meilleures unités armées.

Ateliers

En implantant vos ateliers près de l'eau, vous aurez la possibilité de construire des bateaux. Le site idéal peut être indifféremment un lac ou une mer.

Colonies

Lorsque vous êtes en possession d'un terrain bien peuplé et productif, colonisez une zone adjacente. Toutefois, laissez quelques architectes vacants sur le terrain de départ. Ce chômage forcé obligera ces derniers à aller chercher du boulot ailleurs. En clair, ils se précipiteront sur la colonie afin d'y bâtir des maisons et ils s'y installeront pour y vivre.

Epidémies

Lorsque le moral de la population est assez élevé, l'insouciance n'est pas loin et avec elle, les risques d'attraper un rhume en hiver. Moi-même je suis sorti sans écharpe samedi dernier et... Pardon ? Ah oui, je m'égare... Donc, lorsque le moral est supérieur à cinq, il s'agit d'inventer un vaccin rapidement. Faute de quoi les malades devront rester chez eux, ce qui entraînera une baisse de la production, et partant, du moral. Enfin pour vous rassurer, sachez cependant que moi, ça va mieux. J'ai encore la goutte au nez, mais le moral est bon. En fait, ce qui me tracasse le plus en ce moment, c'est de savoir si je vais laisser des cordes à fort tirant sur ma guitare ou si je repasse en médium. C'est préoccupant parce que les cordes à fort tirant ont un son plus brillant dans les graves, mais je préfère les médiums pour les aigus. L'idéal serait de faire moitié-moitié, mais à ce train-là, je vais me retrouver rapidement avec un stock de jeux de cordes dépareillés dont je ne saurai quoi faire, et puis... Pardon ? Que j'arrête de raconter ma vie ? Bon. Pfft...

Inventions

Afin d'éviter tout manque d'argent lié aux problèmes d'acheminement du matériel, prévoir la construction d'un chariot le plus tôt possible. Après le chariot, les priorités concernent l'arc et l'engrais.
Dans la version CD-Rom, il faut utiliser l'icône en forme de petit sablier afin de gérer au mieux le temps imparti à chaque tour de jeu.

Joyaux

Pour détruire les temples abritant les joyaux, il faut disposer d'un canon. N'oubliez pas pour autant d'envoyer également des hommes afin de récupérer les joyaux éparpillés.

Joueur humain

Organisez une partie contre vos petits frères et sœurs, cousins, cousines, fils, filles, grands-parents, et de façon générale, toute personne faible et influençable à même de vous laisser gagner par crainte de représailles. Euh... non...
En fait, c'est pas une très bonne idée. Laissez tomber ce conseil.

Spécialisations

Si un terrain est dédié à la production de perles, il ne faut pas hésiter à y placer plusieurs spécialistes.
De manière générale, il vaut mieux placer l'échoppe à côté d'un entrepôt et relier les deux entrées par une route. Par ce fait, le chariot pourra faire la navette entre ces deux bâtiments sans utiliser trop de points de déplacement. La technique est particulièrement rentable lorsqu'il s'agit de perles, un chariot plein rapportant énormément d'argent.

Mongolfières

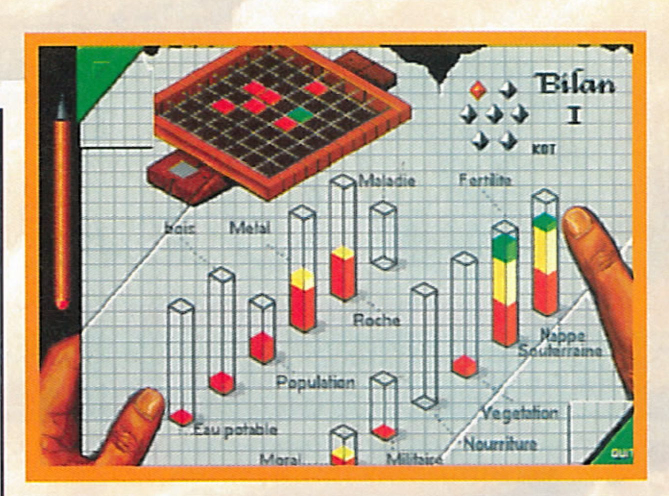
La mongolfière est un engin fort pratique, mais hélas cher et peu solide. Une flèche, et paf !, ou plutôt pschttt ! vous vous mettez à voler aussi gracieusement qu'une enclume. Afin d'éviter ce désagrément, il faut repérer les archers. En terrain découvert, pas de problème, mais dans les forêts, ces derniers ont tôt fait de se prendre pour Robin des Bois. Avant de vous lancer à l'assaut des airs, repérez donc la route que vous souhaitez emprunter, et si celle-ci passe au-dessus d'une forêt, voire d'un simple bosquet, nettoyez le terrain. Pour cela, tirez au canon sur un arbre, et les arbres environnants ne tarderont pas à flamber. C'est pas vraiment écolo, mais d'une grande efficacité pour empêcher l'adversaire de se dissimuler. D'ailleurs, qui a dit que les militaires étaient écolo ?

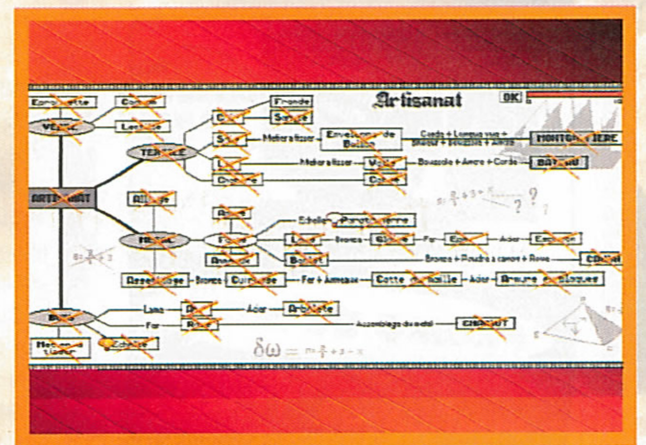
Population

Pour espérer progresser, il est impératif que la population puisse s'accroître rapidement. Pour cela, quatre conditions doivent être remplies : Il faut disposer de six saisons de nourriture d'avance (donc d'entrepôts). Dix saisons de réserve d'eau potable. Laisser des maisons inhabitées sur son terrain. Moral supérieur ou égal à cinq, sinon, pas de bébés. Pas d'épidémies sur le terrain. Ben tiens, ça fait cinq. Bon !

Temples

Les temples doivent être placés en haut des montagnes. On pourrait penser qu'il s'agit de se trouver plus près des cieux, mais plus prosaïquement, une telle implantation est surtout plus sûre d'un point de vue stratégique. Zzz... Faites des sauvegardes. Rien n'est plus énervant en effet que de se retrouver dans une impasse par manque de prévoyance. Remarquez, je sais bien que dans le feu de l'action, vous oublierez forcément de sauvegarder votre partie à un moment ou à un autre. Donc, dormez de temps en temps !





Taxes

Comme dans la réalité, l'impôt a une influence directe sur le moral de la population. Les habitants de Genesia, eux aussi imposés, payent leurs taxes une fois par an, à la fin de l'année. Pour joindre l'utile à l'agréable, c'est-à-dire récupérer le maximum d'argent sans que le moral ne diminue, on peut tabler sur le peu de mémoire des génésiens. Durant le printemps, l'été et l'automne, fixez le taux d'imposition à 0 %, ce qui donnera un moral d'acier à la populace. En hiver, paf ! fixez le taux à 20 % et par ici la monnaie ! N'oubliez pas de repasser à 0 % au printemps et ne leur faites pas le coup systématiquement, ça risquerait de lasser. On notera au passage que les gouvernements de notre beau pays utilisent une autre technique, les taxes étant généralement augmentées en été, lorsque les contribuables sont en vacances. C'est vrai, qui aurait l'idée saugrenue d'organiser une manifestation à la plage ? Enfin, espérons que ça finira par lasser. On n'est pas plus crétin que des génésiens, non ?

Stocks

À l'inverse des casernes, les entrepôts doivent être placés les uns à côté des autres (et réciproquement). C'est d'autant plus important lorsque plusieurs terrains adjacents sont colonisés. Évitez d'avoir un entrepôt surchargé.

ULTIMA

OUVERTURE TOUS LES DIMANCHES DE 14H à 18H

ULTIMA - REPUBLIQUE	ULTIMA - TURIN	ULTIMA - GOBELINS
5 BD Voltaire - 75011 PARIS	21, rue Turin - 75008 PARIS	57, av des Gobelins - 75013 PARIS
Tél : (1) 43 38 96 31	Tél : (1) 42 94 97 14	Tél : (1) 47 07 33 00
Fax : (1) 43 38 11 86		
NEUF - OCCASION - ECHANGE	OCCASION - ECHANGE	NEUF - OCCASION - ECHANGE
+ de 5000 jeux	+ de 1000 jeux	+ de 5000 jeux

1ère chaîne de magasins de jeux neufs et occasions en France !!!

Nouveautés

JEUX PC

- ✔ ALADIN
- ✔ ALONE IN THE DARK 3
- ✔ ARMORED FIST
- ✔ BLACK HAWK
- ✔ CYCLONES CHAOS CONTROL
- ✔ DARK FORCES
- ✔ DISCOWORLD
- ✔ DOOM II
- ✔ DRAGON'S LORE
- ✔ ECSTATICA
- ✔ FLINK
- ✔ HEARTH OF DARKNESS
- ✔ HOKUM KA.50
- ✔ INFERNO
- ✔ LITTLE BIG ADVENTURE
- ✔ LORD OF MIDNIGHT
- ✔ MAGIC CARPET
- ✔ OVERLOAD
- ✔ QUARATINE
- ✔ SUPER KARTS
- ✔ TRANSPORT TYCOON
- ✔ UNDER THE KILLING MOON





CONTACTEZ-NOUS !
Vous ne le regretterez pas



CD charme

Venez échanger vos CD
50 à 100 F
+ 50 titres au choix en libre service.

Promos

JEUX PC

JEUX NEUFS



• CAR AND DRIVER	99 F
• CRITICAL PATH CD	249 F
• DAY OF THE TENTACLES CD	249 F
• MAD DOG II CD	199 F
• DOOM II CD	399 F
• GABRIEL KNIGHT CD	249 F
• LAND OF LORE CD	299 F
• IRON HELIX	249 F
• MEGARACE CD	199 F
• MYST CD	299 F
• OUT POST CD	279 F
• PATRIOT	99 F
• SEAL TEAM	99 F
• SHADOW CASTER	99 F
• SPACE HULK	99 F
• SYSTEM CHOCS	299 F

3DO

• **3DO PAL**	**2.990 F**
• 3DO PAL + 3 jeux	3.990 F
• Carte FMV	NC
• Carte 3DO PC	NC
• Joypad	349 F
• Pistolet	349 F
• Joystick	NC
• Adaptateur	NC
• Flight stick truemaster	NC

Pour tout achat d'une 3DO neuve, nous rachetons votre ancien matériel

JEUX NEUFS & OCCASION

	NEUF	OCCASIONS
• SLAYER	375 F	299 F
• SOCCER KID	299 F	249 F
• SPACE SHUTTE	375 F	
• ALONE IN THE DARK	375 F	249 F
• BASE BALL	375 F	
• BEACH VOLLEY	375 F	
• ROAD RUSH	375	
• BURNING SOLDIER	375 F	299 F
• DEMOLITION MAN	375 F	
• DRAGON BALL Z	NC	
• FIFA SOCCER	375 F	
• GEX	375 F	
• GRIDDER	349 F	249 F
• IMMORTAL DESIRE	375 F	
• MAD DOG II	375 F	249 F
• MEGA RACE	349 F	
• MICROCOSM	375 F	249 F
• NEED FOR SPEED	375 F	
• NIGHT TRAP	349 F	249 F
• OUT OF THIS WORLD	349 F	249 F
• PATAANK	375 F	
• SAMOURAi SHODOWN	NC	
• SHERLOCK HOLMES VF	349 F	249 F
• SHOCK WAVES	349 F	249 F
• SKIING	375 F	
• SPACE ACE	375 F	
• STARCONTROL II	375 F	249 F
• TENNIS	375 F	
• THEME PARK	375 F	
• VIRTUAL VIVID	375 F	
• VR STALKER	375 F	
• WAY OF WARRIOR	375 F	249 F
• WING COMMANDER	375 F	199 F

CARTE DE FIDELITE
POUR TOUT ACHAT DE 4 JEUX NOUS VOUS OFFRONS 1 JEU

Occasions

JEUX DISK ET CD - 3 DO

PLUS DE 1000 JEUX DISPONIBLES

(Voltaire/Gobelins)

30 à 80% moins chers les jeux neufs.

- ✗ **Jeux PC DISK à partir de 49 F**
- ✗ **Jeux PC CD ROM à partir de 99 F**
- ✗ **Jeux 3 DO à partir de 149 F**

ECHANGE DU MOIS

Echangez un de vos jeux 3 DO

(uniquement liste 3DO ou nous téléphoner) contre :

- Total Eclipse ou Docteur Hauser + 50 F
- Way of warrior ou Microcosm + 100 F

Echangez un de vos jeux PC-CD

contre MYST CD ou OUT POST CD + 100 F.

Nous contacter pour accord de l'échange

Vous pouvez échanger tous vos jeux et matériels contre des jeux d'occasion ou NEUFS.

ACHAT

*Nous achetons **COMPTANT** presque tous les jeux (espèces ou chèque selon votre choix) immédiatement dans nos magasins. Sous 24 h par correspondance par chèque.*

VENTE

*Tous nos jeux et matériels d'occasion **SONT GARANTIS 3 MOIS.** Nos jeux sont testés, sans virus, originaux et avec notice. Nos jeux sont **30 à 70 % MOINS CHERS** que le prix neuf. Nous avons de nombreux jeux à partir de 100 F.*

NOUVEAU

3615 ULTIMA GAMES

News, promos, échanges, occasions, VPC
(la moins chère de Paris)

BON DE COMMANDE à renvoyer uniquement à notre agence ULTIMA,
5 Bd Voltaire, 75011 PARIS - Tél. : (1) 43 38 49 98 - Fax : (1) 43 38 11 86 pour la VPC demander Vincent.

Nom .... Prénom ....

Adresse complète : ....

....

Tél. (obligatoire) : ....

PRODUIT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI		

PORT : MATERIEL 100 F, LOGICIEL 25 F

❑ CHEQUE ❑ CARTE BLEUE

❑ Contre remboursement 35 F

|_|_|_|_| DATE D'EXP.

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

DATE .... SIGNATURE

IANSOLO



Et Ram: 292 F,

Quand votre ordinateur se sent un peu à l'étroit dans ses chaussons, ne comptez pas sur lui pour venir se plaindre. Comprenez : les PC sont de grands timides. Ils préfèrent se manifester par des comportements anodins, mais qui en disent long. Votre bécane s'arrête-t-elle en plein milieu d'une opération ? L'écran est-il à moitié affiché alors que le disque dur s'étrangle en gargouillant ? Restez-vous de longues heures, comme deux ronds de flan, à admirer ce magnifique curseur en forme de sablier ou de montre ? Certains programmes refusent-ils carrément de s'exécuter ?

Ces symptômes sont souvent la preuve que la bête aurait bien besoin d'un peu plus de mémoire vive, également appelée RAM (Random Access Memory). C'est le progrès : aujourd'hui, toutes ces belles applications CD-Rom pour PC Dos/Windows ou Mac ne se sentent à l'aise qu'avec 8 Mo de RAM.

Tout d'abord, comment connaître la mémoire actuelle de votre machine ? Dans le cas du PC, tapez "MEM" à l'invite du DOS "C:\". Sous Windows, lancez la fenêtre MS-DOS et tapez MEM. Sur un Mac, sélectionnez "À propos de votre Macintosh" dans le menu "pomme". Le nombre que vous cherchez est affiché à droite de "Total Memory". La RAM est indiquée en Kilo-octets, donc pour obtenir la valeur en Méga-octets, il faut diviser par 1 024. (Si le nombre est 4 096, vous avez 4 Mo de RAM).

En partant du principe qu'il vous faut un minimum de 8 Mo de RAM, pourquoi ne pas en profiter pour en rajouter davantage (et le prix de la RAM, banane ?) ? Car, sur PC comme sur Mac, si vous faites tourner fréquemment plus de deux programmes simultanément, un passage à 12 Mo pourrait s'avérer un choix judicieux.

Vous voulez que votre ordinateur fonctionne mieux ? Avec quelques Pascals, un peu d'huile de coude, et grâce aux instructions que nous vous donnons, vous pourrez réaliser vous-même cette mise à niveau, sans

1 Dans les entrailles de la bête

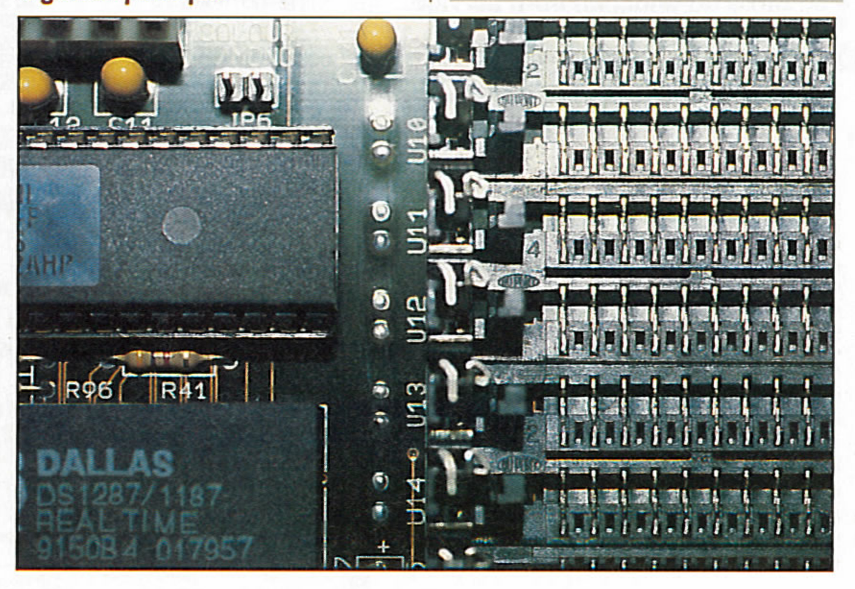
Avant de commencer, pensons à la sécurité. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, si votre ordinateur est alimenté en courant par une prise avec terre, il est plus sûr, après avoir éteint l'ordinateur, de laisser la prise branchée quand vous tripotez les entrailles de la bête. Attention, si votre machine comporte un moniteur intégré (genre Mac Classic) ne faites pas vous-même le changement de RAM, car même éteint, le moniteur retient une grande quantité d'électricité, ce qui peut être dangereux. Ensuite, dégagez une bonne surface de travail. Munissez-vous d'un tournevis ad hoc pour dégager le couvercle du châssis. Sur les modèles récents, les vis peuvent être démontées à la main. Prenez soin de ranger les vis dans un endoit sûr, vous en aurez besoin au remontage. Si votre ordinateur est de type "tower", vous pouvez le basculer à plat pour un accès plus facile.



2 Une bonne place de parking

Dans le boîtier, vous trouverez une grosse boîte métallique (l'alimentation) et, entre autres joyeusetés, une grande plaque de couleur verte : c'est la carte mère sur laquelle se trouvent les SIMM. Touchez la boîte de l'alimentation pour décharger l'électricité statique dont vous pourriez être chargé, et évitez en règle générale de mettre les doigts sur les composants de l'ordinateur (NDLR : Neuf fois sur dix, ça ne fait rien, mais il suffit d'une seule fois pour tout flinguer). Les emplacements pour la mémoire sont des réceptacles rectangulaires d'une dizaine de centimètres de long et se présentent par groupes de quatre, huit ou douze. Il est possible que l'accès à ces emplacements soit bloqué par des cartes d'extension ou des nappes de fils. Si nécessaire, retirez les éléments qui vous gênent, en prenant soin de marquer (avec du ruban adhésif et un feutre) "qui va dans quoi", toujours en prévision du remontage.

Ces banques-ci ont des clips métalliques plus résistants que les ergots en plastique.





Une barrette mémoire de 1 Mo pour PC.

Prix Maximum

risques et à moindres frais. Vous gagnerez en outre la satisfaction de mieux connaître votre machine.

SIMM City

Dans la plupart des PC et Mac vendus depuis trois ans, la mémoire se présente sous forme de "barrettes" appelées SIMM (Single Inline Memory Modules). Toutes les SIMM standard ont le même format, mais diffèrent par leur capacité : des barrettes de 1 Mo, 2 Mo, 4 Mo et même 16 Mo sont disponibles sur le marché. Les prix varient en fonction des ordinateurs et de la vitesse des mémoires, mais en gros vous devrez débourser entre 1 000 et 1 500 F pour une SIMM de 4 Mo. Les SIMM sont enfichées dans des emplacements spécifiques sur la carte mère et doivent être installées par paires ou groupes de quatre barrettes de même capacité, c'est la principale contrainte. Expliquons-nous. Si, par exemple, votre bécane a huit emplacements mémoire et que les quatre premiers sont occupés par des SIMM de 1 Mo (ce qui fait 4 Mo au total) le passage à 8 Mo est a priori aisé : on peut installer quatre autres barrettes de 1 Mo dans les emplacements vides. Le hic, c'est que le jour où vous voudrez passer à 16 Mo, vous vous retrouverez avec les barrettes de 1 Mo sur les bras. Dans ce cas de figure, il est plus intéressant de garder en place les quatre barrettes de 1 Mo et de rajouter quatre SIMM de 2 Mo (pour un total de 12 Mo) ou de 4 Mo (20 Mo au total).



La vitesse des mémoires est exprimée en nano-secondes ou milliardièmes de secondes. Une mémoire à 60 nano-secondes est plus rapide qu'une mémoire à 70 nano-secondes. Faites attention d'installer des SIMM de même vitesse que celles déjà en place. Car dans le cas où des mémoires de vitesses différentes coexistent, la RAM est exploitée par le micro-processeur à la vitesse correspondant à la mémoire la plus lente installée.



Organisation et méthode

Une fois la décision de monter en puissance prise, il convient d'établir une "check-list". Notez le modèle et le numéro de série de votre ordinateur pour, si c'est nécessaire, contacter le constructeur/revendeur si vous ne pouvez pas répondre vous-même aux questions suivantes :

- Est-ce que je perds ma garantie en installant moi-même de la mémoire ?
- Mon ordinateur utilise-t-il des SIMM standard ?
- Combien y a-t-il d'emplacements mémoire ?
- Quelle est la vitesse de la mémoire déjà installée ?
- Quelles sont les combinaisons possibles de SIMM pour cette machine ?
- Le système reconnaît-il automatiquement la nouvelle mémoire ?

3 Retirer les SIMM

Sautez cette étape si vous vous contentez de rajouter des barrettes mémoire. Dans le cas contraire, l'extraction des SIMM peut être facilitée par l'utilisation d'un outil spécial qu'on trouve dans les bonnes crèmeries. Sinon, vous devrez vous contenter de vos gros doigts boudinés : ça marche aussi. Placez-vous de manière à ce que les barrettes mémoire vous montrent leur face arrière (les circuits mémoire sont soudés sur l'autre face). On commence toujours par retirer la SIMM la plus proche. Avec les deux pouces, écartez les clips métalliques ou ergots en plastique qui maintiennent la barrette en place, tandis qu'avec les index (placés sur les coins supérieurs de la barrette), vous la faites basculer vers l'avant et vers le bas. Ne forcez pas, ça doit venir tout seul. Une fois dégagée, vous pouvez facilement extraire en biais la barrette. Évitez de mettre les doigts sur les contacts métalliques et rangez les SIMM démontées dans l'emballage fourni avec les nouvelles mémoires.

4 Installer les SIMM

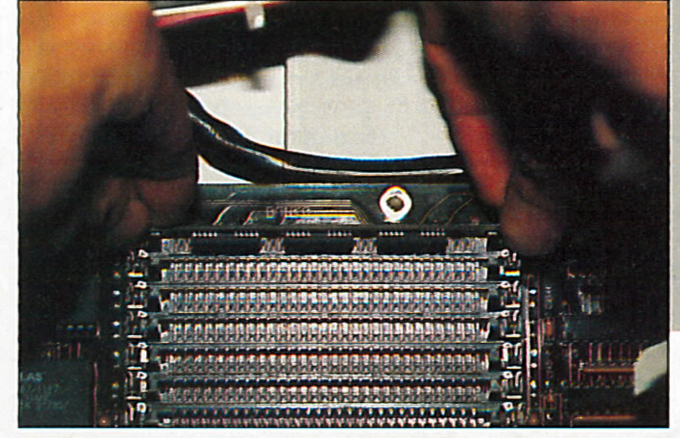
Pour manipuler une barrette mémoire, tenez-là toujours par les coins supérieurs, les contacts métalliques étant placés vers le bas. L'électricité statique peut gravement endommager les mémoires, alors ne posez pas les doigts sur les contacts ou les circuits intégrés. Vous avez mis la main sur le boîtier d'alim? Bon, c'est bien. Plutôt que d'essayer d'enfoncer la barrette sauvagement de haut en bas, vous allez devoir la faire basculer vers l'avant pour l'enficher dans les clips ou ergots. Installez la première SIMM dans l'emplacement le plus éloigné (les barrettes vous présentant leur face arrière). Positionnez la barrette au-dessus de son emplacement, de manière à ce que le bas de la barrette soit dirigé vers l'avant en faisant un angle de 45 degrés. Écartez les clips métalliques ou ergots en plastique, et tout en enfonçant la barrette vers le bas, poussez le bord supérieur en avant pour redresser la barrette verticalement. Vous devriez entendre un clic qui indique que la RAM s'est enfichée correctement. Procédez de la même manière pour les barrettes suivantes. Si vous avez conservé des SIMM déjà installées, vous risquez d'avoir plus de difficultés pour insérer la dernière barrette.

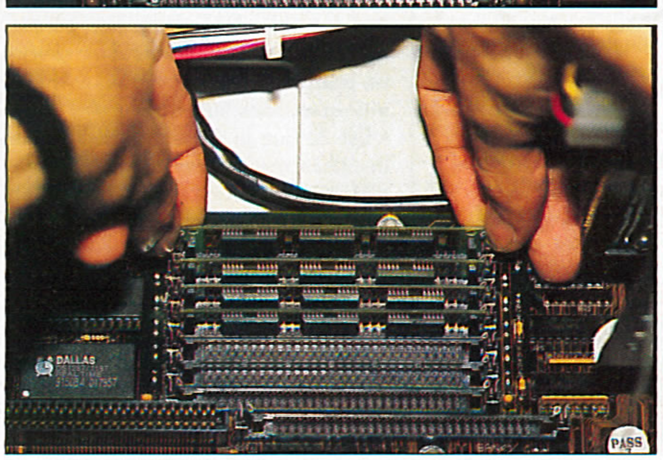
- Combien coûte la mémoire si je l'achète au constructeur ?
- Peut-on m'envoyer des instructions pour installer la RAM ?
- Pourrais-je bénéficier d'un support technique même si j'achète la mémoire ailleurs ?

À l'abordage !

Muni de ces informations, vous allez pouvoir acheter la mémoire correspondante. Comme fournisseur, vous avez le choix entre une boutique à proximité, la vente par correspondance ou le constructeur (machine de marque). La boutique pourra vous installer la mémoire, mais c'est probablement la solution la plus onéreuse. Par correspondance, vous obtiendrez un meilleur prix. L'avantage du constructeur est de disposer d'instructions et d'un support technique. Si vous optez pour la solution "chuis pas un blaireau, c'est moi qui vais l'faire", vous n'avez qu'à suivre notre guide, étape par étape. Tout compte fait, changer sa RAM, c'est pas tellement plus dur que changer un fusible...







5 Ça marche !

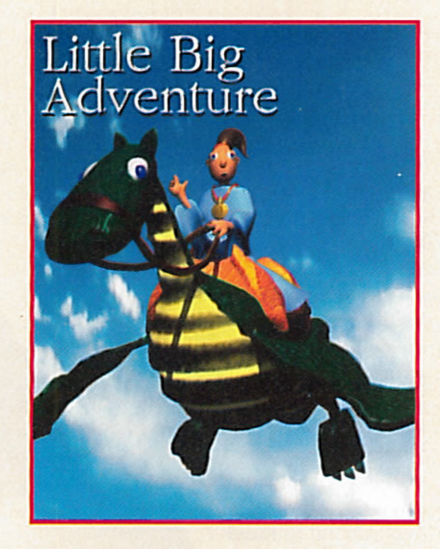
Une fois les SIMM installées, reconnectez tout ce que vous avez dû débrancher pour accéder aux mémoires (mais laissez les repères adhésifs). Redémarrez votre ordinateur sans le refermer, mais en prenant soin que rien ne traîne à l'intérieur (vis, tournevis...). Pour une machine Dos, le test de la mémoire au "boot" devrait refléter la nouvelle capacité mémoire. Sur certains PC toutefois, il se peut que le chargement se solde par un message d'erreur de type RAM CHECKSUM FAILURE. Pas de panique, la solution se trouve dans le Setup du BIOS. Pour cela, on fait "reset" et on appuie sur la touche "DEL" pendant le chargement. Ensuite, il suffit simplement d'afficher la page du BIOS comportant les indications sur la mémoire (c'est celle sur laquelle on règle l'heure et le type de disque dur). Lorsque la page est affichée, la mémoire est automatiquement reconnue, donc ne modifiez rien. Ensuite, sortez du BIOS en sauvegardant celui-ci et relancez votre machine. Le Mac reconnaît aussi automatiquement la nouvelle mémoire. Si le menu "A propos de votre Macintosh" n'indique pas le total espéré, allez dans le "tableau de bord" "Mémoire" et choisissez "adressage 32 bits". Redémarrez le Mac et revérifiez "A propos de votre Macintosh".

5' Quelle nouvelle RAM ?

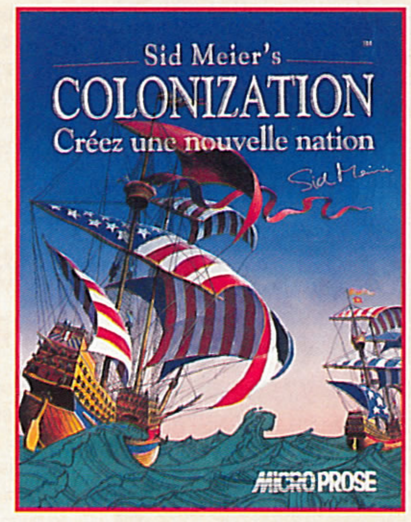
Si le total mémoire affiché par l'ordinateur ne correspond pas à ce que vous attendiez, éteignez et replongez-vous dans les tripes de la bestiole récalcitrante, non sans avoir au préalable pris le soin de toucher le boîtier d'alim. Est-ce qu'une des barrettes semble avoir été installée de travers ? Parfois, une pression sur le bord central supérieur de la barrette suffit à l'enficher correctement. Vérifiez que toutes les SIMM sont correctement enfoncées, quitte à tout recommencer en vous assurant que les clips métalliques sont bien enclenchés. Testez à nouveau sans revisser la machine. En cas de problème persistant, vous devrez contacter votre distributeur ou revendeur.

OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT À JOYSTICK

6 MOIS d'abonnement à Joystick
+
Un des 2 meilleurs jeux de l'année



445 F* PORT COMPRIS AU LIEU DE 619 F



469 F* PORT COMPRIS AU LIEU DE 659 F

EN VOUS ABONNANT À JOYSTICK POUR 6 MOIS, VOUS RECEVREZ EN PLUS, LE JEU COLONIZATION (SUR PC OU CD PC) OU L.B.A. (SUR CD PC).

Nos abonnés qui sont encore en cours d'abonnement peuvent se réabonner dès à présent. Leur abonnement sera automatiquement prolongé d'autant (joindre obligatoirement l'étiquette d'expédition de l'abonnement).
En vous abonnant à JOYSTICK, vous recevrez votre magazine chaque mois avant sa mise en kiosque. Vos P.A. seront prioritaires et gratuites, et vous bénéficierez de 120 mn de connexion sur le 3614 JOYSTICK (votre pseudo devant impérativement être créé avant sur le 3615 JOYSTICK)
Vous pouvez acquérir séparément le jeu COLONIZATION au prix de 409 F. et L.B.A. au prix de 449 F (+ 30 F de port) et l'abonnement à 6 mois de JOYSTICK au prix de 180 F. L'offre d'abonnement de 6 mois, avec le jeu, est réservée à la France métropolitaine uniquement..

BULLETIN D'ABONNEMENT

OUI, je m'abonne à JOYSTICK. Je recevrai les 6 prochains numéros + le jeu COLONIZATION sur :
☐ PC (CT 027 CC 54) ☐ CD Rom (CT 028 CC 54) ☐ LBA (CT 029 CC 54), au prix exceptionnel de 469 F (au lieu de 659 F), port compris.

NOM : .... PRÉNOM : ....

ADRESSE: .... CP : .... VILLE : ....

AGE : .... ORDINATEUR : .... PSEUDO* : ....

*À créer d'abord sur le 3615 JOYSTICK, pour pouvoir bénéficier du 3614. Ci-joint mon règlement à l'ordre de JOYSTICK.
Je retourne ce bon rempli et accompagné de mon règlement sous enveloppe timbrée à : JOYSTICK - ABONNEMENT - 90, rue de Flandre - 75947 PARIS CEDEX 19.

"Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs."

I A N S O L O

Quand le virtuel fait dans

Nous sommes en 2048. La troisième croisade entre le complexe militaro-industriel des nantis et l'alliance progressiste des crève-la-faim tourne à la boucherie. Slalomant entre les tirs d'obus, l'unité médicale robot de la Croix Rouge fait sa tournée sur le champ de bataille. Happés par la machine, les blessés sont aussitôt opérés sur place. Des robots médecins ? En 2048 ? Non, le bistouri électronique de l'unité médicale est télécommandé par un chirurgien, en chair et en os, qui opère sous casque de réalité virtuelle, bien à l'abri sur les lignes arrières !
Vous voyez, je ne peux pas m'empêcher, moi aussi, de délirer sur le sujet.

Les cavités osseuses de l'oreille reconstruites à partir de coupes de scanner. © Medialab



© Medialab / IES

Pourtant, la téléchirurgie fait partie des applications de réalité virtuelle qui vont voir le jour. On nous a tellement rebattu les oreilles avec des exemples loufoques, que l'on ne fait plus trop la distinction entre ce qui fonctionne aujourd'hui, ce qui va tourner, et l'affabulation pure.
Prenez le système proposé par Matsushita, qui permettrait de visiter en immersion virtuelle sa cuisine avant de l'acheter. Comme si c'était le seul moyen de vérifier que les tiroirs sont placés au bon endroit ! Vous croyez vraiment que les vendeurs de cuisine vont investir des sommes mirobolantes pour s'équiper d'un attirail VR ? Vous imaginez votre grand-mère (la molle) enfilant un casque pour s'assurer que ses petits lapins en porcelaine de Sèvres trouvent bien leur place au-dessus du fourneau ? Non, il y a forcément un gouffre entre les élucubrations prospectives de certains chercheurs, la réalité pratique et la rentabilité économique.
Faisons confiance à un des principaux acteurs dans le domaine, Medialab, pour éclairer notre lanterne.

Métier : fabricant de réalité virtuelle

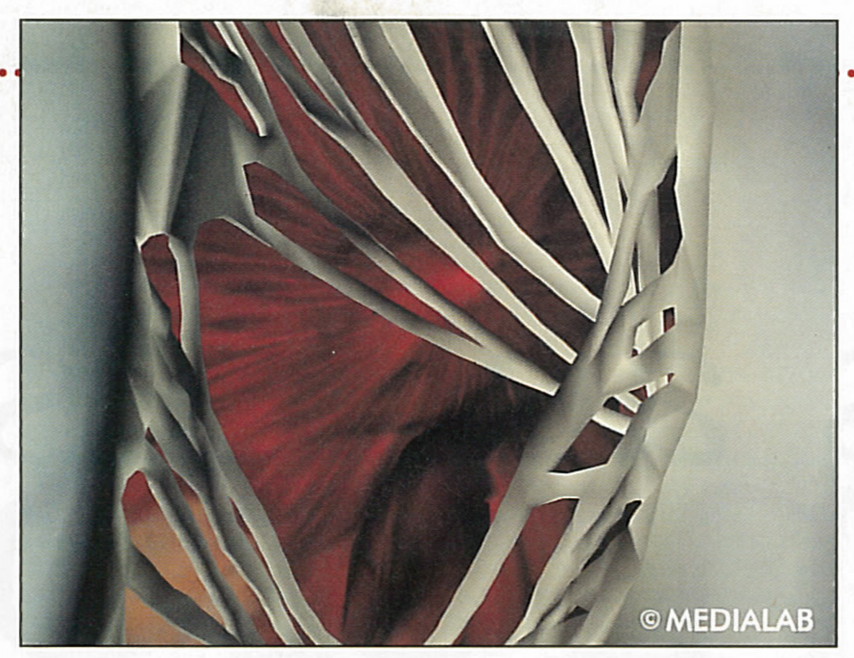
Filiale de Canal+ depuis 1992, Medialab produit des images de synthèse et développe des outils logiciels et matériels nécessaires à la création et à la manipulation en temps réel d'animations pour le monde audiovisuel, industriel et médical. Composée au total de 45 personnes, dont 15 ingénieurs se concentrant sur la recherche et le développement, Medialab génère un coquet chiffre d'affaires de 36 millions de francs (25 % de progression annuelle). L'expertise de Medialab se traduit par l'utilisation quotidienne, depuis plusieurs années, des interfaces de réalité virtuelle (datagloves, joysticks, pédales, visuels de casque...) associées à une batterie conséquente de calculateurs Silicon Graphics (Indigo, Personal Iris, Onyx Reality Engine...).

Medialab est surtout connue du grand public pour la réalisation de dessins animés en temps réel comme "Chipie et Clyde" diffusé sur... CANAL+. Voilà un exemple concret et opérationnel d'utilisation de la réalité virtuelle à des fins audiovisuelles. Le marionnettiste est revêtu d'une combinaison (data suit) bardée de capteurs Polhemus. Les mouvements de l'animateur sont saisis à la volée par le système et traduits instantanément en animations, attitudes et postures de Chipie et Clyde. Plutôt impressionnant, quand on connaît les rythmes de fabrication dans ce domaine : ici les images de synthèse sont produites en temps réel. Derrière cet exploit, on trouve le logiciel maison PORC (Puppets Orchestrated in Real Time by Computers).

Virtuel et industriel

Les applications de la réalité virtuelle pour la création audiovisuelle ne représentent que la partie visible de l'iceberg. Soucieuse d'obtenir une rentabilité immédiate sur ses recherches, Medialab multiplie également les projets et réalisations en direction du milieu industriel. Rebaptisé pour la circonstance VORTECS (ça doit faire plus sérieux que PORC), ce progiciel permet l'immersion, l'animation et l'interaction dans des environnements qui évoluent ou se modifient dynamiquement.
Il autorise le traitement d'objets 3D temps réel dans un environnement synthétique ou en vidéo "live". Les thèmes d'application sont l'ergonomie, l'enregistrement de mouvements en milieu hostile, ou la télémanipulation. Ainsi, Medialab a pu mettre

Ah ! ce bon vieux cœur ! Vous voulez qu'on rentre par l'aorte ou par le ventricule gauche ?
© Roussel-Uclaf/Medialab



Berk ! On a vraiment tout ça sous la couenne ? Vers le ventricule gauche...
© Pfizer/Medialab

son savoir-faire au service de la RATP. Récupérée à partir d'une base de données industrielle CATIA (logiciel de Dassault), la station de métro Météor a été reconstruite avec VORTECS. L'opérateur, muni d'un casque d'immersion visuelle et d'un joystick 3D, pouvait se balader en temps réel dans cette station de métro qui n'existe pas encore, et juger de la pertinence de la signalétique (vérifier que les panneaux indicateurs sont placés au bon endroit, avec la bonne taille, bonne couleur et bonne lumière). En outre, des interactions avec la station synthétique étaient possibles afin de modifier les paramètres de l'étude. Selon Dominique Pouliquen de Medialab, l'utilisation de la réalité virtuelle n'est nécessaire que quand l'on doit mettre un opérateur humain dans un univers qui n'existe pas encore, et ce afin de tester ses réactions. Par exemple, en CAO, on voudra vérifier avant de construire un avion ou une voiture que l'ergonomie soit bonne et que l'on ait accès à toutes les pièces (pour la maintenance). Si les capteurs, gants et casque d'immersion sont déjà des équipements banalisés, les recherches sur le retour d'effort (sensation de toucher ou de résistance quand on manipule des objets virtuels) n'en sont encore qu'au stade du laboratoire. Pour pallier à ce manque, les logiciels utilisés gèrent la détection de collision. On vérifie ainsi que l'accessibilité aux commandes ou aux pièces mécaniques est optimale.

Il est un domaine où le retour d'effort est indispensable, c'est la rééducation. Medialab fait partie d'un consortium travaillant sur le projet VETIR (Virtual Environment Technologies in Rehabilitation) qui doit aboutir, en 1996, sur un produit commercialisable auprès des hôpitaux. Il s'agit ici de réapprendre à des handicapés physiques les gestes quotidiens (utiliser une chaise, une table, un escalier...) Plutôt que d'utiliser des maquettes, on disposera d'un simulateur virtuel regroupant, dans un système unique et compact, les différents cas de figure (un peu comme les machines des salles de musculation). On utilise pour cela des bras à retour d'effort à base de systèmes hydrauliques et pneumatiques. Une autre manière de voir la réalité virtuelle !

Voyage dans le corps humain

Car la médecine est déjà un domaine rêvé d'application des technologies virtuelles. Lors d'un congrès de cardiologie à Nice en 1993, Medialab a réalisé pour Roussel-Uclaf la démonstration de l'utilisation du concept de Réalité Virtuelle en milieu médical. L'application développée permet à une personne en temps réel de visiter un cœur humain qui bat, d'entendre ses battements, d'en examiner l'aspect extérieur, puis d'y entrer en passant par l'oreillette gauche, la valve mitrale, le ventricule gauche, avant d'en sortir par la valve aortique. Dans un but pédagogique, un tel système peut servir à expliquer et visualiser l'action d'un médicament sur telle ou telle partie du corps humain. Pour intéresser le médecin, on lui laisse aussi le loisir de déclencher l'action des molécules, voire de tirer sur les petits globules. Le niveau d'interaction est fonction du budget. Ben, c'est du joli, tout ça ! Voilà que les médicos se mettent à jouer à Microcosm !

Medialab s'est également énormément investie sur le projet PACE (Programme d'Assistance à la Chirurgie Endoscopique). Après reconstruction d'un modèle 3D à partir d'images scanner 2D, le chirurgien endoscopique aura la possibilité de se déplacer virtuellement et en temps réel à l'intérieur du champ opératoire afin de préparer son intervention, de placer dans la base de données reconstruite un certain nombre de marqueurs identifiant les zones à risque, et de déterminer les chemins d'accès possibles jusqu'à la zone clinique à traiter. Il faut savoir qu'en chirurgie ORL, une opération sur mille aboutit à un désastre (perte de l'usage d'un œil, paralysie locale...), car quand l'endoscope a pénétré loin dans le corps humain, le chirurgien ne sait plus trop où il se trouve par rapport aux zones à risque (nerf optique, par exemple).

Le premier système permettait donc au chirurgien de s'entraîner avant l'intervention. Aujourd'hui, Medialab améliore encore le procédé. Le chirurgien pourra visualiser en 3D le champ opératoire complété par des marqueurs des zones à risque, ainsi que la position de ses instruments, mise à jour en temps réel. L'ensemble pourra être vu sous différents angles, de façon à sécuriser le geste en donnant des axes de vision impossibles à obtenir même avec un endoscope.

Ce système fonctionne grâce au logiciel CLOVIS (moins de 100 000 F sur Indigo) et devrait servir à équiper les hôpitaux en association avec des scanners traditionnels.

Vous ne me croyez pas en lisant le début de cet article, mais n'on est plus très loin d'avoir des robots chirurgiens manipulés à distance !

Contact : Dominique Pouliquen, Medialab. Tél. : (1).44.30.44.30.

© Medialab / IES



le concret...

PETIT LEXIQUE :

Polhemus : *système de capteurs de réalité virtuelle commercialisé par une société américaine. Il fonctionne avec deux capteurs (un capteur pour la direction du regard, un autre pour la position de la main) et une source reliée par un boîtier d'interface à une station Silicon Graphics. La source génère un champ électromagnétique détecté par de petits solénoïdes situés dans les capteurs. Grâce au "tracking", on peut déterminer la position dans l'espace (trois coordonnées et trois angles) de chaque capteur. Dotée d'une précision de l'ordre de 2 mm (mais le système est sensible aux objets métalliques), cette technologie existe depuis quarante ans, mais Polhemus a su la miniaturiser et la démocratiser (prix de l'ordre de 50 000 F).*

Endoscope : *tube équipé d'une fibre optique (micro-caméra) permettant de visualiser l'intérieur du corps humain. Grâce à des instruments miniaturisés (bistouri, ciseaux...), le chirurgien peut procéder à des interventions sans ouverture (?!!) du patient. Cette technique tend à se développer en chirurgie ORL.*

ORL : *Abréviation de oto-rhino-laryngologie, les "tuyaux de la tête", en gros, dirons-nous !*

Les années micro

Objet de tant de convoitise, le "jeu-télé électronique" modèle 7771-G. Plein de boutons, mais c'est en noir et blanc et ça fait bip.



N'en déplaise à la télévision et aux médias grand public, les jeux vidéo existent depuis une vingtaine d'années. Afin de mieux comprendre l'évolution actuelle et de rendre hommage aux inventeurs de ce loisir high tech, cette rubrique vous proposera chaque mois un voyage dans le temps. Vous allez voir, on revient de loin ! Encore un mot : si vous-même possédez quelque vieil engin traînant dans un placard, contactez-nous.

Il eût été plus simple de commencer par le commencement, à savoir Pong de Atari créé par Nollan Bushnell en 74, mais vous savez qu'à Joystick, nous n'aimons pas trop nous trouver là on l'on nous attend. Et puis, pour être tout à fait honnête, nous n'avons pas réussi à mettre la main sur ce jeu fondateur. Ce n'est donc que partie remise.

1978

Pfft, quelle journée ! Alors que j'allais chercher des places pour le concert d'Elvis Costello au Gibus, je me suis fait prendre dans une manif place de la République ! Je crois qu'il s'agissait d'une manif de sidérurgistes. Il y avait des CRS partout ! J'ai flippé à cause de mon badge "Legalize it", mais j'ai réussi à passer. Je me suis planqué dans un cinéma où l'on jouait "Intérieurs" de Woody Allen et "Violette Nozière" de Chabrol. Finalement, j'ai échoué au rayon "jouets" d'un grand magasin. Ils avaient reçu le nouveau modèle de jeu vidéo Hanimex. C'est incroyable ce qu'on arrive à faire de nos jours. Le précédent modèle ne proposait qu'un jeu, mais là, c'est carrément quatre jeux sur le même boîtier ! Ça m'étonnerait qu'on puisse faire vraiment mieux ! Avec les boîtiers de commande, on dirige des raquettes qui renvoient une balle carrée. C'est très très beau et on peut y jouer des heures. Ce qui est super, c'est surtout de pouvoir posséder l'équivalent d'un jeu de café chez soi. Le nouveau modèle s'appelle "Jeu-Télé Électronique 7771-G".

J'aimerais bien en avoir un, mais mes parents disent que ça risque d'esquinter le téléviseur. Moi, je trouve que ce serait rigolo de regarder Drucker le dimanche après-midi avec mon high score en surimpression, mais eux non. Les adultes sont pas cool. Si ça continue, je vais faire comme mes potes du lycée et me coller une épingle à nourrice dans le nez. Et aussi déchirer mes fringues.

Il paraît qu'aux Halles, on commence à trouver des tas de magasins rigolos qui vendent des vêtements créés par de jeunes stylistes totalement inconnus : Jean-Paul Gaultier, Chantal Thomas, Krugger. Ma copine a acheté un Sloogy, là-bas. C'est super, c'est un futal en toile enduite hyper moulant, genre costume de plongée en latex, et avec ça elle est rudement jolie, Nina. En fait, elle s'appelle Catherine mais elle se fait appeler Nina à cause de Nina Hagen.

Si j'avais un "jeu-télé électronique", je pourrais faire des parties avec elle parce que l'Hanimex dispose de deux boutons de commande. On peut aussi jouer tout seul, mais c'est moins rigolo. Ou alors, en écoutant de la musique très fort, genre Mink Deville, parce que les sons, c'est bip bip et compagnie. Nina préfère Klaus Nomi, mais moi j'aime pas trop. En ce moment, mes parents ont ressorti tout leurs disques de Jaques Brel, parce qu'il vient de mourir. Heureusement qu'ils n'en ont pas fait autant à la mort de Claude François !

Cette année, y a aussi Golda Meir, qui est morte. C'est pas de pot, juste l'année où l'état d'Israël allait fêter ses trente ans !

On trouve l'Hanimex à 350 francs dans les magasins. C'est le prix de la guitare électrique d'occasion que je viens d'acheter. Une super copie LesPaul. J'essaie d'apprendre à jouer un morceau de l'album de "Talking Heads 77" que j'ai eu à Noël, mais c'est pas évident. Si ça se trouve, comme le dollar est à moins de 5 francs, les jeux vidéo vont baisser. D'un autre côté, comme le pétrole vient d'augmenter de 15 % d'un seul coup, je sais pas. Peut-être que l'augmentation du pétrole, c'est pour éponger les pertes de l'Amocco Cadiz : 80 000 tonnes de pétrole à la mer !

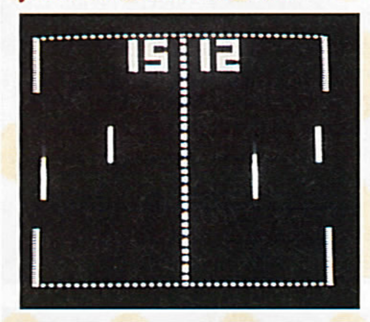
C'est compliqué la politique, et cette année il se passe plein de trucs : manifestation pour Khomeni en Iran, insurrection sandiniste au Nicaragua, et en Italie, les "brigades rouges" ont finalement tué Aldo Moro. En France, on a le Baron Empain qui s'est fait enlevé et aussi Mesrine qui se planque. Il vient d'accorder une interview à Paris Match et ça a fait un tas d'histoires. Ah oui, il y a aussi les cinglés d'une secte qui se sont tous

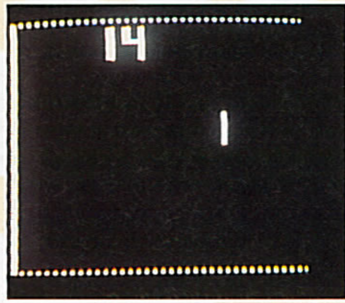
suicidés en Guyane et la légion qui est intervenue à Kolwezi. C'est louche ! Ma grand-mère dit que c'est pas bon et que d'ailleurs, on vient de perdre deux papes d'un coup et ça c'est un mauvais présage. C'est vrai que le successeur de Paul VI, Jean Paul Ier vient de mourir rapidement, mais je ne crois pas que ce soit un mauvais présage. D'ailleurs, Carter a rencontré Sadate à Camp Davis, et ça, c'est plutôt cool.

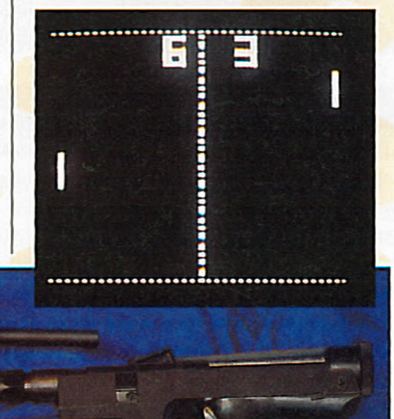
Ah, flûte, ça m'apprendra à rêvasser, je viens de perdre ! Pour perdre tout seul au jeu d'entraînement, faut vraiment le faire exprès, d'autant que j'ai réglé la vitesse sur "lent" et que j'ai mis l'option "grande raquette". Si ma copine était là, on aurait pu jouer au football, au squash ou au tennis. On peut même brancher un pistolet sur la console Hanimex et s'amuser à tirer sur une cible qui se déplace. C'est super de pouvoir faire tout ça avec un seul appareil. Faut dire qu'à Manchester, vient de naître une petite fille dans une éprouvette, alors c'est pas étonnant, un progrès pareil... Elle s'appelle Louise, la petite fille dans l'éprouvette. Je me demande comment seront les jeux, plus tard, quand Louise aura grandi. En tout cas, quand j'aurai mon permis de conduire, je m'achèterai une Coccinelle. La dernière vient de sortir des usines Volswagen, mais ils en auront quand même vendu 16 millions ! Si on compare aux 500 000 consoles Hanimex vendues, c'est pas mal ! Samedi dernier, je suis allé avec Nina au Centre Beaubourg voir l'exposition "Paris-Berlin" et justement, il y avait un vieux modèle de Coccinelle. C'est drôle parce que la voiture ressemblait aux Coccinelles actuelles, mais en même temps, c'était pas la même. Si ça se trouve, les jeux vidéo évolueront de la même façon. Je ne sais pas comment dire, euh, ça ressemblera aux jeux de maintenant en 78, mais ce sera quand même différent. Par exemple, ce sera peut-être en couleur. Après l'expo, Nina a voulu aller voir "Le Mariage de Maria Braün" de Fassbinder, mais j'ai préféré rentrer pour lire "Diane Lanster", de Jean Didier Wolfrom, qui vient d'avoir le prix Interallier.

Bon, le vendeur du rayon "jouets" commence à me regarder d'un sale œil, je vais arrêter de jouer. Si ça se trouve, il a vu mon badge "Legalize it". De toute façon, ma mère dit que les jeux vidéo, ça ne mène à rien et qu'au lieu de traîner dans les magasins, je ferais bien mieux de travailler en classe. "Plus tard, tu t'imagines que tu pourras gagner ta vie, avec les jeux vidéo ?" elle dit, ma mère.

Football, squash et tennis, le grand luxe ! À l'époque, il n'est pas encore possible de jouer contre la machine.







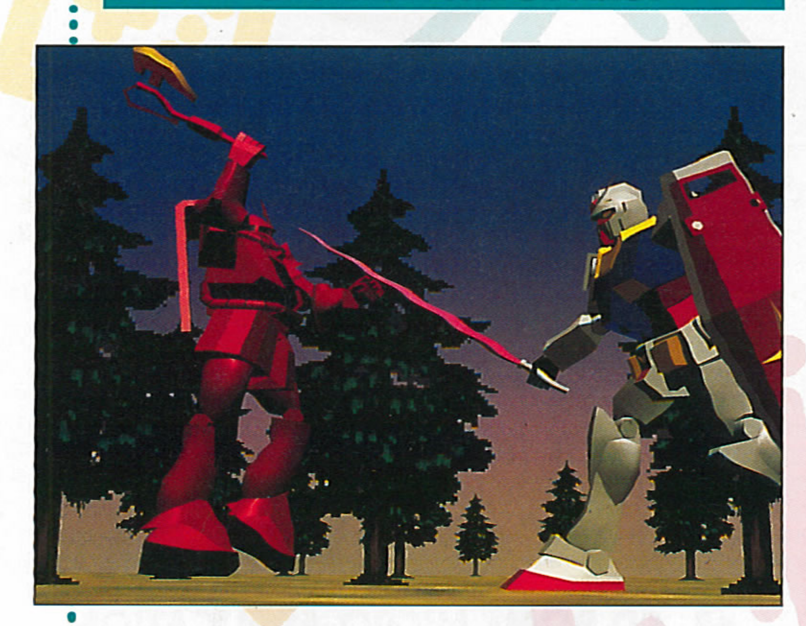
PAR OLIVIER PREZEAU

Consolez-vous...

Le mois prochain, la Sony PSX et la SegaSaturn seront sans doute sorties au Japon et la vie des consoleux aura changé ! En attendant, je vous présente la PSX que tout le monde veut posséder. Et comme toujours, les machins du mois et tout et tout !

La nouvelle console du mois (et de l'année)

PLAYSTATION : SONY L'A FAITE !







Prévue pour Noël au Japon (et peut-être même avant), cette console devient, au cours des démos, la nouvelle machine la plus attendue par les petits Japonais. Même si la concurrence risque d'être âpre avec la SegaSaturn, le nombre d'éditeurs, les titres présentés et les capacités de la machine font de la PSX la console que tout le monde rêve de posséder. Contrairement aux 3DO et autres Jaguar, la PSX possède une liste d'éditeurs tiers plutôt nippons impressionnante. Les premiers jeux prévus ne sont autres que Ridge Racer (la course d'arcade de Namco), Ultimate Parodius (le shoot-them-up d'arcade de Konami), Night Warriors (le nouveau beat-them-up d'arcade de Capcom), Battle Gods (un jeu à la Virtua Fighter), Crime Crakers (un jeu de rôles en 3D). Les jeux sont tous prévus sur CD et tous les grands éditeurs non Japonais sont aussi au travail pour des jeux révolutionnaires. À vous d'admirer les premières photos d'écran et la fiche technique de la bête.



FICHE TECHNIQUE

CPU : Processeur R3000A 32 bits RISC (30 Mips) cadencé à 33 MHz
PALETTE : 16,7 millions de couleurs
MEMOIRE PRINCIPALE : 16 MB (VRAM : 8 MB, SON : 4 MB)
MEMOIRE CACHE : 4 KB (Data Cache : 1 kB)
EFFETS : Texture mapping, Hardware Rendering, Flat Shading, Goureau Shading, calculs géométriques rapides grâce au Geometric Transforming Engin.
GRAPHISME : Gestion de 360 000 polygones par seconde.
SPRITES : 4 000 sprites affichables au maximum sans ralentissement (60 images par seconde) avec la possibilité de réaliser simultanément des rotations, agrandissements, rétrécissements.
SON : ADPCM 24 voies, sampling à 44,1 KHz.
STOCKAGE : Lecteur CD-Rom double vitesse.

Telex...Telex...

NEO GEO CD, ENFIN !

À l'heure où vous lirez ces lignes, la Neo Geo CD sera sortie au Japon et vous pourrez même la trouver en import en France pour la modique somme de 4 000 F. Attention, les jeux ne coûteront maintenant plus que 400 F au lieu des 2 000 F sur cartouche qui nous effrayaient tant. Les premiers titres : Last Resort, Samourai Shodown, Fatal Fury Special, Magician Lord.

MARIO AGAIN...

Mario 5 en serait à 25 % de son développement sur l'Ultra 64 (la nouvelle 64 bits de Nintendo prévue pour la rentrée 95). Konami préparerait déjà des versions 64 bits de Contra, Castlevania et même une version aventure des Tortues Ninjas.

ÇA, C'EST POUR PLUS TARD !

Konami nous prépare un Dracula X sur Super Nintendo pour début 95, un Contra 5 (quatre joueurs) et un Castlevania 5 (32 MB) pour fin 95.

Telex...Telex...

8000 CARAMELS

8 000 finalistes se sont rencontrés le 10 août dernier à Tokyo pour le troisième tournoi Super Street Fighter II organisé par Capcom. Le vainqueur de l'année précédente s'est littéralement fait annihiler par le vainqueur 94. On vieillit !

BRUCE WILLIS SUR SATURN ?

Alors que l'on attend la sortie de Die Hard III, la Fox vient d'annoncer la mise en chantier de jeux Megadrive, Super 32X et Saturn basés sur le film.

JAMES CAMERON SUR ULTRA 64 ?

Acclaim (premier licencié officiel pour l'Ultra 64 de Nintendo) a annoncé la mise en chantier de ses deux premiers jeux sur la 64 bits : il s'agit de Batman Forever et une adaptation du prochain film de James Cameron, "Spiderman".

UN CHIFFRE !

178 éditeurs tiers seraient en ce moment en train de bûcher sur des jeux SegaSaturn.

Le coin des conducteurs

Ce mois-ci, trois simulations de courses de voitures sortent sur Super Nintendo, et je me devais de vous en parler pour la bonne et simple raison qu'elles sont toutes excellentes. La première permet de jouer à quatre joueurs simultanément (avec le quintupleur) et reprend le principe de Super Mario Kart. Il s'agit du sublime **Street Racer** de chez Ubi Soft. Le jeu utilise le fameux mode 7, mais sans coprocesseur style DSP. Le résultat technique est pourtant déconcertant, c'est vraiment rapide, fluide et beau. Mais le plus intéressant est que le jeu est passionnant à deux, trois et bien sûr quatre, l'écran étant alors divisé en quatre parties. Le deuxième jeu de courses se nomme **F1 Pole Position 2** toujours chez Ubi Soft et reprend le célèbre Human GP 2 (import japonais). Ce jeu, même s'il est moins fun que Street Racer, peut se targuer d'être la meilleure simulation de F1 toutes consoles confondues. On peut jouer à deux simultanément et le réalisme est exceptionnel. Cette suite a gommé les imperfections du premier épisode (dont l'aspect simulation poussé le rendait peu jouable) et est un must pour les amateurs. Le troisième jeu de tutures n'est autre que **Stunt Race FX** de Nintendo, le deuxième jeu à utiliser le fameux coprocesseur Super FX qui booste les capacités 3D de la console. On peut là aussi jouer à deux simultanément, mais le jeu est davantage destiné aux amateurs de fun et de jeux d'arcade délirants. À vous de choisir maintenant, et bon courage !

Stunt Race FX

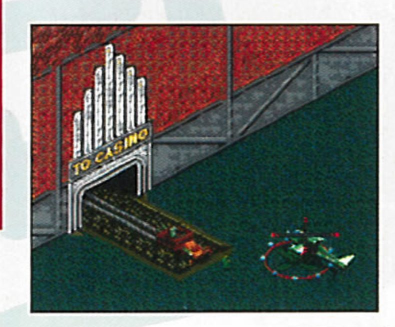
Street Racer

F1 Pole Position 2

Le jeu megadrive du mois
URBAN STRIKE

Pas vraiment d'énormes innovations dans ce troisième volet des aventures que vous connaissez bien sur micro. Quoi qu'il en soit, le jeu bénéficie d'un savoir-faire de la part d'Electronic Arts qui est tout à son honneur. L'espace de jeu est immense et les missions très variées. D'autant plus variées d'ailleurs que certains stages vous proposent de progresser à pied. Le principe est toujours le même, puisqu'il s'agit de réaliser certains objectifs au cours de missions qui se déroulent cette fois en milieu urbain (d'où le titre). La jouabilité sur Megadrive a encore été améliorée avec des cartes très lisibles et des ennemis qui deviennent vite indestructibles si vous vous éloignez un peu trop du but. Une cartouche de 16 MB pour ceux qui ont toujours rêvé de détruire l'Empire State Building, par exemple...

Editeur : Electronic Arts





Le jeu super nintendo du mois
SPARKSTER

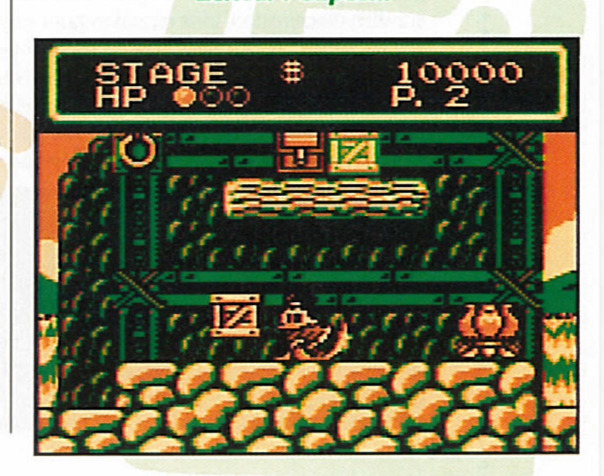
Konami est vraiment un éditeur de rêves pour la Super Nintendo. Spécialisé à l'origine dans les jeux d'arcade, ce géant nippon a sorti un nombre incroyable de hits sur la machine. Sparkster arrive enfin sur Super Nintendo (un an après la version Megadrive) avec des niveaux originaux. La qualité Konami, c'est d'abord un graphisme coloré de type arcade, des effets spéciaux originaux et un challenge ludique hors du commun. Même les plus sceptiques seront charmés par ce jeu d'action. Les habitués se délecteront avec des heures d'un jeu de plates-formes purement japonais.

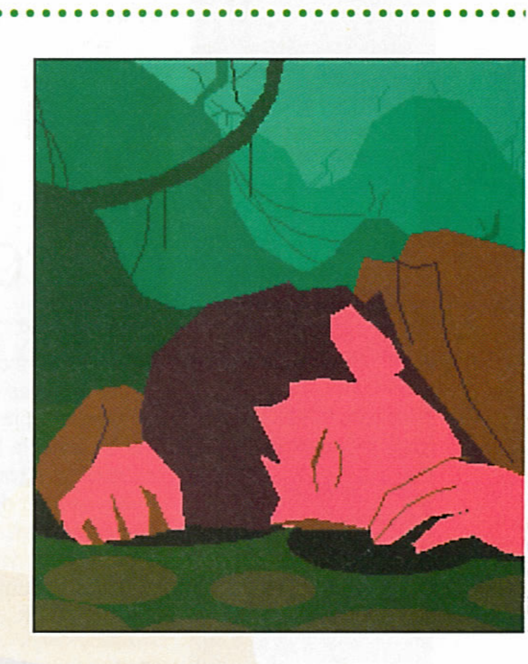
Editeur : Konami

Le jeu game boy du mois
DUCK TALES 2

Pour ceux qui aiment les jeux de plates-formes mais qui préfèrent réfléchir un peu, voilà l'idéal : attention, le héros du jeu n'est autre que l'Oncle Picsou. Excepté ce petit détail, les intellectuels dont vous faites partie s'amuseront avec les personnages de Disney, je peux vous l'assurer... On progresse en effet en vue de profil à la manière d'un jeu d'action classique, mais il faut chercher des objets, les utiliser au bon endroit et savoir s'orienter dans un espace de jeu immense. Un grand jeu sur Game Boy.

Editeur : Capcom





Apple différé

"Il y a de plus en plus de jeux Mac", disions-nous en substance le mois dernier. Mouais, il faut le dire vite ! Pas beaucoup de nouveautés ce mois-ci, mais on peut se consoler en se disant que la qualité vaut mieux que la quantité. Le lecteur sagace et néanmoins contrariant pourra objecter à cela qu'il serait plus sympa d'avoir les deux. Le lecteur est énervant, mais il a raison. Heureusement, on devrait crouler sous les jeux, le mois prochain.

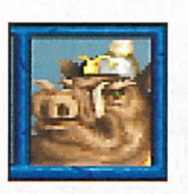
Moulinex

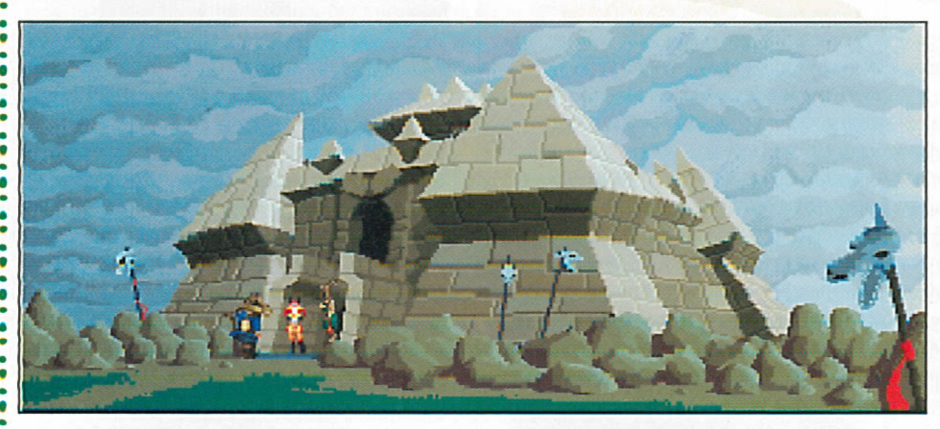
Inherit the Earth

CD-Rom



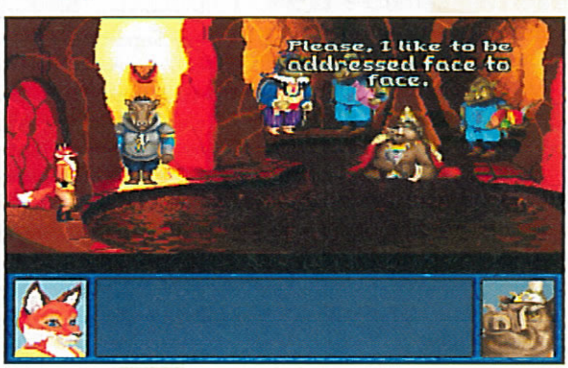
Rusé Renard





Dans la grande tradition des fables, Inherit the Earth met en scène des animaux. Vous dirigez Rif le Renard qui a été accusé à tort d'avoir volé l'Orbe magique du Royaume des animaux. Affublé de deux acolytes, un cerf et un sanglier, Rif doit déjouer cette sombre machination. Une occasion pour le joueur d'explorer les nombreuses contrées de ce monde et de faire la connaissance des tribus animalières. L'univers est très joli, avec des graphismes et une ambiance médiévale qui font irrésistiblement penser au "Robin des Bois" de Disney. L'interface reprend le meilleur de ce qu'on a pu voir dans les jeux d'aventure. La fenêtre principale est une vue en perspective des lieux visités, on a le choix entre plusieurs actions (parler, ouvrir, prendre...) et les objets sont représentés sous forme d'icônes : le tout se manipule facilement d'un clic de souris. Bon point également pour la carte générale, qui permet de se déplacer rapidement d'un lieu à un autre. Le scénario est simple et le joueur devra parler avec les personnages pour retrouver les objets et résoudre quelques puzzles. Ne croyez pas que Inherit the Earth soit réservé aux seuls enfants, la réalisation est somptueuse et l'histoire jamais niaise. Mais il y a un hic : ce jeu est entièrement en anglais, dialogues digitalisés et textes à l'écran compris ! Vous auriez peut-être préféré le langage des animaux ?





Apple Script

Le numéro 30 de "Périodisc Mac" proposera gratuitement à ses abonnés Apple Script. Rappelons que ce langage reconnu par le Finder et de nombreuses applications, permet de créer ses macro-commandes, afin d'automatiser certaines tâches. Par exemple, une tache de café ou de chocolat, un coup d'Apple Script, et hop ! la tâche continue à se salir automatiquement. Enfin, je crois !

Suprême

Spectre, le jeu qui paralyse toutes les boîtes munies de Macintosh et branchées en réseau, ressort avec une nouvelle version appelée Spectre Suprême. Ce jeu permet de diriger des chars futuristes dans un décor en 3D. La bande-son comporte des voix digitalisées en français et on peut se mesurer à de nouveaux adversaires autres que les chars gérés par la machine ou des adversaires humains : flaques d'acide intelligentes (mais si !), robots meurtriers et autres monstruosités du genre.

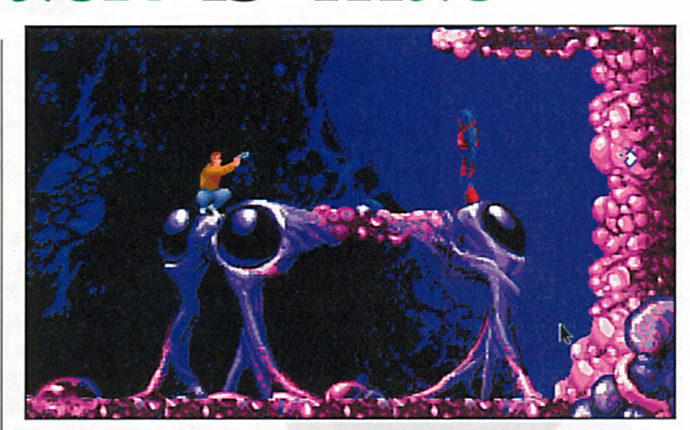


Flashback

Disquettes

Flashback is mac

Bon, lui aussi il aura mis le temps à arriver, mais ça valait la peine de patienter ! En voyant la séquence d'intro, plutôt saccadée sur un Vx, je craignais le pire, mais qu'on se le dise, dans le corps du jeu proprement dit, Flashback Mac n'a rien à envier aux versions originales sur Amiga et PC. Après Another World, Eric Chahi nous avait comblés avec ce jeu d'action/aventure aux animations fluides comme quinze savonnettes à coussin d'air qui feraient du patin à glace... Vous incarnez Conrad, un sale jeune teigneux qui n'a rien trouvé de mieux que de se mettre à dos tous les chasseurs de prime de Titan. Alors, évidemment, va falloir donner du laser, faire des roulés-boulés dans les fougères, sauter et escalader des plates-formes truffées de pièges. Après la jungle, vous pourrez explorer des complexes souterrains, faire un petit tour sur Terre ou explorer des planètes. Chaque monde est vaste, décomposé en plusieurs écrans, et privilégie qui les phases d'action pure, qui le côté aventure. L'interface est limpide, en deux coups de clavier vous saurez faire faire n'importe quoi à Conrad et on peut ramasser des objets qu'on gère dans un petit panneau d'inventaire. Ces objets permettent de progresser dans le scénario : changer une pile, brancher une cartouche... Bon, trêve de fleurs, maintenant que vous vous êtes bien entraîné avec Prince of Persia, procurez-vous Flashback !





disquettes

Rites vaudou au pays du jazz



La Nouvelle-Orléans, une librairie poussiéreuse, une belle mais mystérieuse jeune femme, et au milieu de tout ça, vous, Gabriel, un peu perdu et surtout perturbé par une série de rêves étranges. Avec ce premier volet d'une nouvelle série, Sierra s'attaque à un marché plus adulte. Raison de plus pour passer sur le Macintosh, et nous n'allons pas nous en plaindre car l'adaptation est réussie. Une fois n'est pas coutume, le jeu est en plein écran. Ce qui est habituel en revanche, c'est que le personnage ne se déplace vraiment pas très rapidement. Disons qu'en accélérant au maximum le mouvement au moyen du menu de configuration, on atteint juste une vitesse raisonnable. Pour le reste, nous sommes indéniablement en présence d'un bon jeu : scénario béton, ambiance garantie et interface à la Sierra (on se promène dans un décor et des icônes permettent de se livrer à diverses actions). La bande-son, peut-être un peu trop discrète, est de bonne qualité. À noter que le jeu est livré avec une petite BD de quelques pages, qui permet de se plonger dans l'ambiance.



En paquet

Wolfpack de Novalogic sortira très prochainement. Cette simulation de combats navals dans laquelle on se retrouve aux commandes d'un sous-marin, sera le premier produit de l'éditeur sur ce standard. Pour l'occasion, l'interface a été entièrement revue. Le jeu bénéficiera d'un affichage supérieur à celui de la version PC, à savoir en 640 x 480 pour le Mac contre 512 x 384.



Ouh, les Cornes!

Colonization, la suite de Civilization, sortira chez Microprose en mars. L'info du mois dernier était donc fausse. C'est du reste pour cela que ce n'est plus Mic qui fait la rubrique, il a été pendu. Je plaisante. On l'a cloué sur une porte.

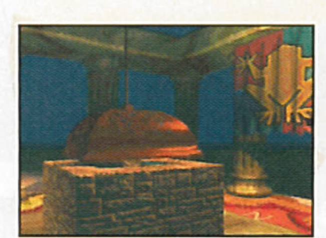


Power Monger

Diquettes

Ah ben, c'est pas trop tôt

Non mais, vous avez vu l'heure ? Ça doit bien faire quatre ans que Powermonger est sorti sur Amiga, et encore était-ce la suite du vénérable Populous. La question se pose : est-ce qu'on va encore avoir envie d'y jouer après tout ce temps ?





Powermonger a pourtant de quoi satisfaire les plus mégalos d'entre nous. À la tête d'une armée, il s'agit de conquérir 195 territoires par le fer, la ruse et les échanges mercantiles. L'interface est de bon aloi : la vue principale en 3D vectorielle est entourée par une vue aérienne générale à gauche, et des icônes de commande tout autour. Pendant les phases de combat, vous gérez de manière globale vos soldats en dosant votre niveau d'agressivité (important pour choisir de garder intacts les stocks de nourriture et les autochtones). Une icône en forme de balance vous indique si l'offensive a été un succès, auquel cas on peut passer au territoire suivant.

Mais ce n'est pas tout : mettre à sac les villes conquises ne suffira pas toujours à vous équiper. Vous devez sans cesse vous soucier de votre approvisionnement en nourriture (la chasse au mouton est ouverte) et exploiter les ressources naturelles (bois, minerai), afin de procéder à des inventions (catapultes, bateaux, charrues, poteries...). Sinon, les graphismes sont mignons avec des personnages liliputiens, et le défilement des saisons est représenté. Les bruitages omniprésents sont aussi très importants pour vous fournir des informations utiles.



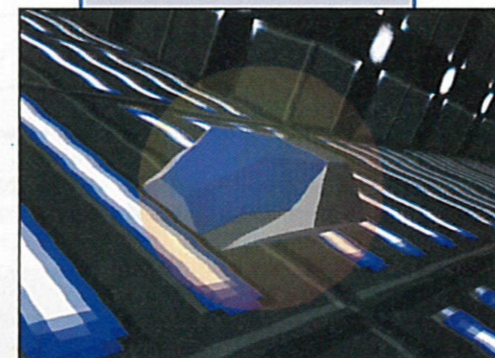
Il n'y a pas à tortiller, Powermonger a été et demeure, malgré son âge, un bon jeu de gestion/stratégie. Si vous avez déjà épuisé Civilisation et Populous et que vous souffrez d'anorexie, allez-y !

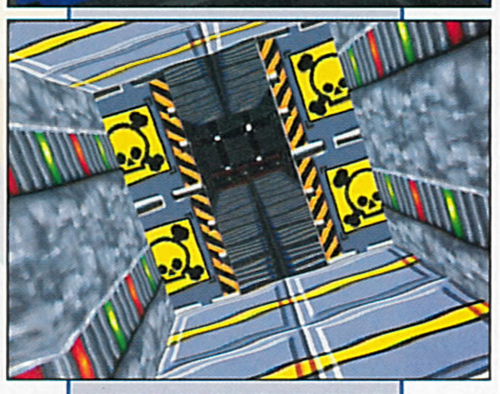
PRÉVIEW

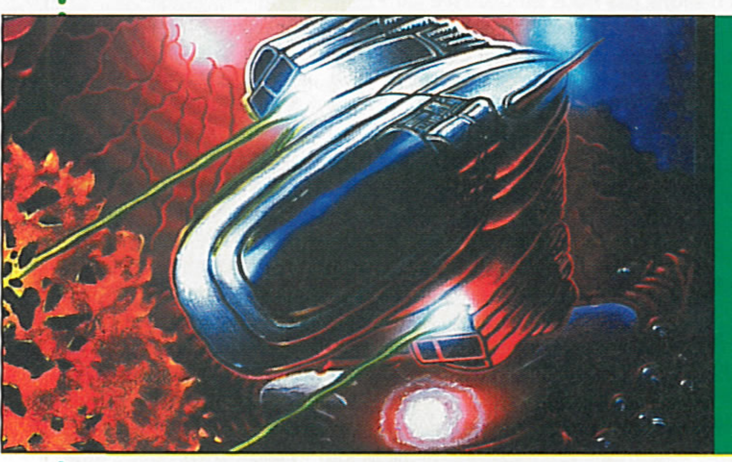
A-MAZE

A-Maze est le premier jeu français développé entièrement dans ce fameux "code natif", avec lequel Mic Dax nous rebat les oreilles depuis la sortie des PowerMac. J'entends par là qu'il explique la lenteur de bien des softs sur cette machine par le fait que, justement, ils n'exploitent pas les spécificités de la bécane. Enfin, avec A-Maze, on va enfin savoir si Mic est complètement de mauvaise foi, ou... s'il ne l'est qu'un peu ! Dans ce sport futuriste qu'est l'A-Maze, les joueurs sont aux commandes de vaisseaux de poche qu'ils doivent guider dans un labyrinthe de couloirs, afin de tenter de récupérer un objet qui constitue le but suprême à atteindre. Pour A-Maze, Atreid nous promet une 3D temps réel incroyablement détaillée, tout en préservant une bonne vitesse d'animation. Il est hélas encore trop tôt pour juger de ce qu'il en sera au final.

EDITEUR : Atreid Concept
STANDARD : Power Mac
SORTIE PRÉVUE : N.C.







Tube fêlé

Tubular Worlds est un jeu édité par Donglewar. Il faut croire que le génial Oxyd a fatigué l'éditeur, car ce logiciel est une vraie catastrophe. Le principe est tout bête : tirer sur des machins de l'espace aux commandes d'un autre machin de l'espace, les deux machins en question arrivant face à face sur un terrain censé scroller. Ça rame un maximum, même en mode "petite fenêtre", et en dépit de la beauté du graphisme, on se demande un peu pourquoi risquer d'éditer un truc aussi naze.

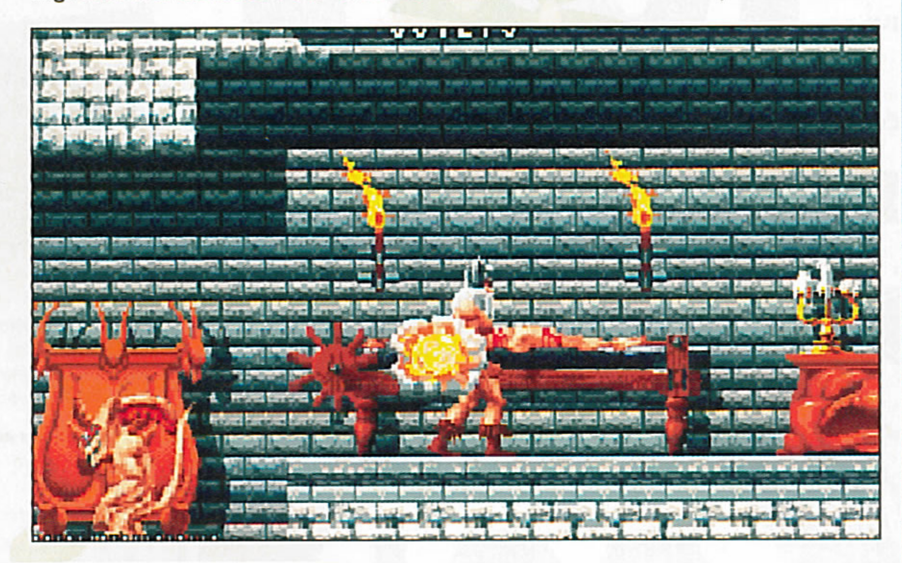


Disquettes

Haché menu

Llyn Cerrig, un lieu d'une grande beauté, est menacé par le méchant Tnarom (je suis sûr que son prénom, c'est Nick...) qui tente d'en détruire l'harmonie en capturant les fées protectrices du Royaume. C'est à vous, Seigneur des Tempêtes, d'affronter les forces du Mal pour délivrer les fées de leur captivité.
Vous voilà donc dans la peau d'un viking moustachu, la hache frétillante prête à équarrir toute une tripotée de monstres : araignées géantes, démons, dragons cracheurs de feu. Deliverance est un jeu d'arcade comme on n'en voit pas très souvent sur Mac. La réalisation est plutôt moyenne : jolis graphismes, mais les scrollings sont très saccadés. Pour éviter de vous perdre dans les dédales du Palais, vous disposez de sept Opales que vous pouvez déposer à certains endroits du parcours et qui serviront de points de repère. La difficulté n'est pas excessive et on appréciera le système de niveau d'énergie vitale que vous pouvez recharger en restant immobile. Pour les fanas de jeux d'arcade...







Compilation

Afin de nourrir votre avide CD-Rom, Micro Application propose Shareware CD Volume 1. Vendu moins de 100 F, ce CD regroupe plusieurs centaines de Mo d'utilitaires, accessoires de bureau, gestionnaires, jeux, séquences Quicktime, etc. Livré avec un manuel d'utilisation en français.

TÉLEX

Malcom ex ? *Kyrandia 3, le jeu de Westwood studio sortira en mars 95. On incarnera dans cet épisode Malcolm, l'ex-méchant.*

La suite de **Tetris**, *Breakthru, sortira à la mi-octobre.*

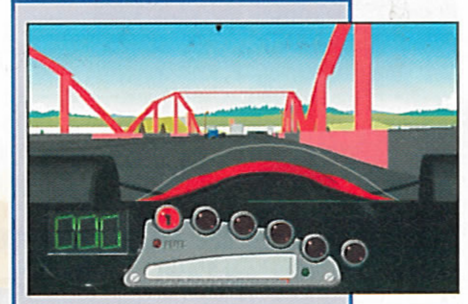
Dungeon master *Macintosh est prévu pour décembre.*

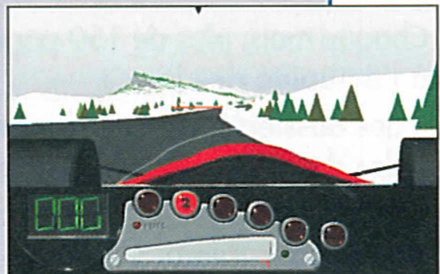
Après le CD-I, c'est à notre tour de jouer les **voyeurs** *avec le jeu du même nom. Astiquez-vous. Oups ! Astiquez vos jumelles, c'est en novembre !*

Novembre. **Lord of midnight** *Pfff... pourquoi tout sortir en novembre ? C'est bientôt Noël ou quoi ?*

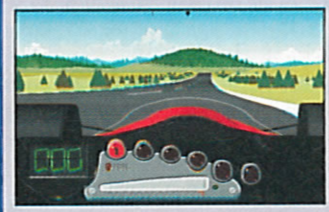
Les auteurs de **Hlik'n Hick** *(voir le banc d'essai dans ce même numéro) cherchent des programmeurs Mac pour adapter leur produit sur l'ensemble de la gamme Apple, PowerMac compris. Alors, si vous touchez un tant soit peu votre bille, une seule adresse : François Lionet, 78, boulevard de l'Europe, 69310 Pierre Bénite.*

PRÉVIEW
FI RACE





S'il est bien un domaine encore délaissé par la logithèque des Macintosh, c'est bien celui de la simulation de course de voitures. C'est le constat auquel est arrivé Atreid, qui se devait, en tant qu'éditeur spécialisé Mac, de réparer ce fâcheux oubli. C'est donc dans cette optique que devrait nous parvenir bientôt FI Race. Bien que l'auteur du soft déteste entendre ces mots (wôa l'aut, eh, mon jeu il est entièrement en 3D !), il faut reconnaître que la référence qui vient tout de suite à l'esprit en voyant FI Race est Vroom. Pour savoir s'il se montrera à la hauteur de son prédécesseur, il nous faudra donc ronger notre frein et attendre le début de l'année prochaine.





DERNIERE OFFRE D'ABONNEMENT AVANT AUGMENTATION







JOYSTICK, le magazine des jeux sur micro et CD-ROM

Chaque mois, plus de 150 pages consacrées à l'actualité des jeux :

- des dossiers complets, des infos, les previews des derniers jeux et des nouveaux matériels.
- des tests avec notation et des soluces sur tous les jeux pour mieux s'y retrouver et réaliser des super-scores.
- le cahier spécial CD-ROM pour découvrir les jeux d'aujourd'hui et de demain.

Joystick, c'est "la" référence pour tous les passionnés des jeux sur micro.

Pour tous les abonnés, des super avantages :

1 • JOYSTICK arrive chez vous avant sa parution en kiosque.

2 • Les petites annonces que vous faites passer sont prioritaires.

3 • Vous disposez de 120 minutes de connexion sur 3614 JOYSTICK.

199 F

AU LIEU DE ~~330 F~~

4 MOIS DE LECTURE GRATUITE

131 F D'ECONOMIE

En cadeau : une superbe casquette



Cette casquette siglée JOYSTICK est un vrai signe de reconnaissance pour tous les mordus des jeux sur micro. (toile 100% coton - taille ajustable).

GO!

Oui, je profite de cette offre exceptionnelle d'abonnement à JOYSTICK pour **1 An** (11 n°) à **199 F** au lieu de 330 F. En plus, je recevrai en cadeau de bienvenue ma casquette.

Je joins mon règlement à l'ordre de JOYSTICK par :

☐ chèque bancaire ou postal
☐ mandat

Je renvoie mon bulletin avec mon règlement à : JOYSTICK Abonnements 90, rue de Flandre 75947 PARIS CEDEX 19

Offre valable 2 mois et réservée aux nouveaux abonnés.
**Tarif pour la France métropolitaine uniquement.*
"Informatique et Liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs."

CT062CC54

Nom : ____________________

Prénom : ____________________

Adresse : ____________________

____

Code Postal : |_|_|_|_|_|

Ville : ____________________

____

Mon ordinateur est un : ____________________

____

Pseudo *: ____________________

* A créer sur 3615 pour profiter du 3614 JOYSTICK

LES GAGNANTS

Nous avons reçu une démo de 53 Mégas !

Sébastien C. 3D Studio (Animation)

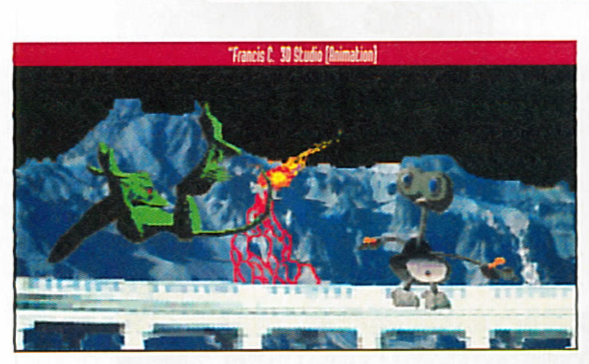
Sébastien C. nous propose sa conception visuelle des profondeurs abyssales. C'est vraiment superbe, notamment au niveau des textures. Réalisé avec l'aide de 3D Studio 3 sur un DX4 75 MHz (il s'embête pas, le Sébastien !).

Eric U. 3D Studio (Animation)

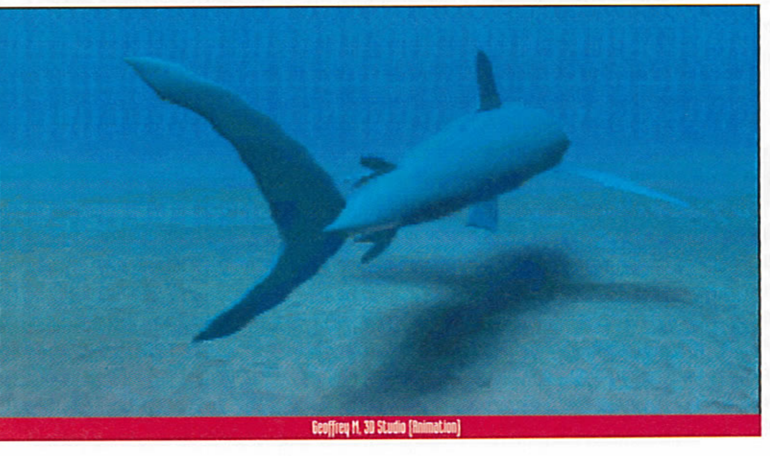
Il a 17 ans, il s'appelle Éric U. et il nous a envoyé une démo de 53 mégas réalisée sous 3D Studio. Sache que ta démo nous a beaucoup plu et qu'il n'y a aucune raison pour que tu ne tentes pas ta chance comme graphiste auprès d'un éditeur de jeux.

Le concours Images Magiques continue, et de plus belle. Inutile de vous dire que l'on ne s'attendait pas à des réalisations d'une telle qualité, du moins sur PC, car nous n'avons toujours pas reçu un nombre d'images suffisant pour désigner un gagnant sur une autre machine. Alors, avis aux amateurs du pinceau, si vous êtes possesseurs d'un Amiga, d'un ST ou d'un Macintosh, mettez-vous au travail ! Dévoilez nous vos talents cachés en nous envoyant vos réalisations sur disquette (une seule à la fois SVP) et nous tâcherons de sélectionner la meilleure d'entre elles. Ce mois-ci, la mode est aux animations. Nous en avons reçu un nombre impressionnant, et la plupart de grande qualité. Les gagnants recevront donc comme promis le logiciel Vista Pro 3.2 pour PC de chez Visual Media. Attention, car si le concours continue, le prix changera dès le mois prochain. Nous vous communiquerons les lots que vous pourrez gagner dans le numéro de décembre.

N.B. : le concours continue, mais à l'instar du mois dernier, nous ne ferons paraître les résultats que si nous avons suffisamment de participants pour établir un choix. Si tel n'est pas le cas, nous reporterons les nominations au mois suivant.



Le prix spécial humour revient sans l'ombre d'un doute à ce cher Francis C. Imaginez un remake de Mortal Kombat 2 entre Alien 3 et E.T. C'est absolument rigolo et voire très marrant, et ça a été conçu avec le logiciel Animator Pro.

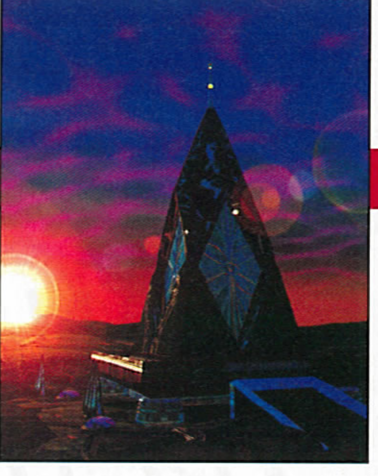


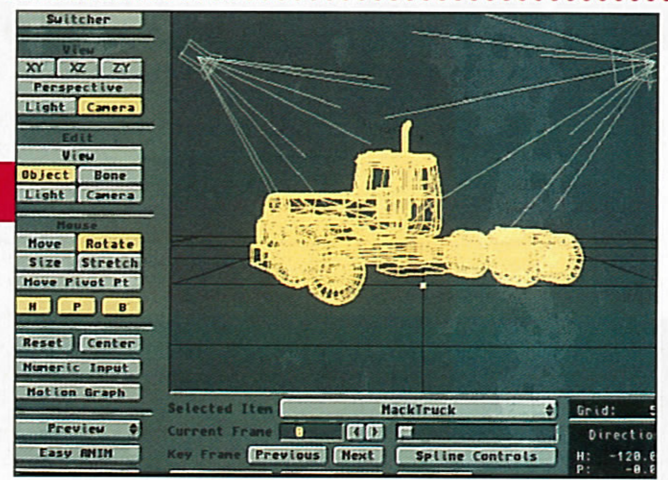
Simple, mais efficace. La nageoire de ce requin bouge avec un réalisme saisissant, et l'ombre de la bête épouse merveilleusement le relief sablonneux. C'est fait avec 3D Studio 2.0 par Geoffrey M. sur 386 DX40 + Co-pro.

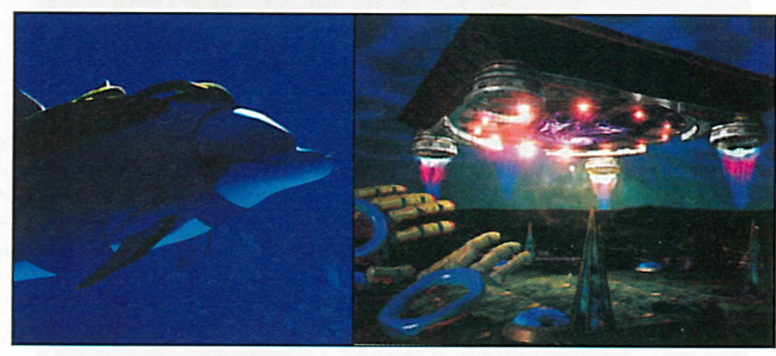
BULLETIN REPONSE EN PAGE SUIVANTE

LightWave, la vague

NewTek, distribué en France par CiS, annonce la disponibilité de la version 3.5 de Lightwave sur Amiga au prix de 4 990 F. NewTek a confirmé ne pas envisager de stopper le développement de ses produits Amiga (rappelons qu'ils ont conçu le génial Video Toaster). NewTek proposera bientôt Lightwave 4.0 en version Amiga, Silicon Graphics, PC Windows et PC Windows NT pour moins de 10 000 F (les utilisateurs de la version actuelle pourront réaliser l'upgrade pour la plate-forme de leur choix pour moins de 2 000 F. Cool !). Rappelons que LightWave est le logiciel d'images de synthèse le plus répandu au monde (10 000 utilisateurs). Quelques fonctionnalités en vrac : modeleur avec splines et booléens, fonction "métaform" pour créer des formes organiques, 20 paramètres de surfaces, ray-tracing, flou de mouvement et brouillard animé, animation hiérarchique par "bones", morphing 3D (NDLR : et aussi trifougneur de bords flous, ratatine-ordures modulaire et aéro-fuso-planeur à interpolation molle). Configuration minimum : Amiga avec 8 Mo de RAM, 10 Mo d'espace libre sur le DD. Un 68030 ou 68040 est fortement recommandé..







ImagePals

ImagePals est un programme de gestion de fichiers multimédia destiné aux designers, graphistes ou photographes. Sorte de couteau suisse du graphisme sur PC, la version 2 d'ImagePals a été enrichie de nouvelles fonctionnalités : albums de diapos (avec options de "compression", "tri et recherche", et "glisser-coller" dans des applications supportant les liens OLE), support de 40 formats de fichiers parmi les plus répandus (de type raster, vecteur, audio, animation/vidéo), filtres d'effets spéciaux, projection de diaporama avec musique de fond et effets de transition, etc. Jusqu'à la fin octobre, ImagePals2 sera disponible au prix exceptionnel de 1 290 F TTC, uniquement chez Graphics (prix normalement constaté : 1 770 F TTC).

VRAI FAUX

La platitude de ce vrai-faux va m'attirer les foudres de mon rédacteur en chef. EUH, je ne sais pas encore, je vous dirais ça le mois prochain.

VRAI FAUX

Casque noir : Moulinex ne sait pas quoi dire dans ses VRAI/FAUX VRAI Il ne sait pas quoi dire.

VRAI FAUX

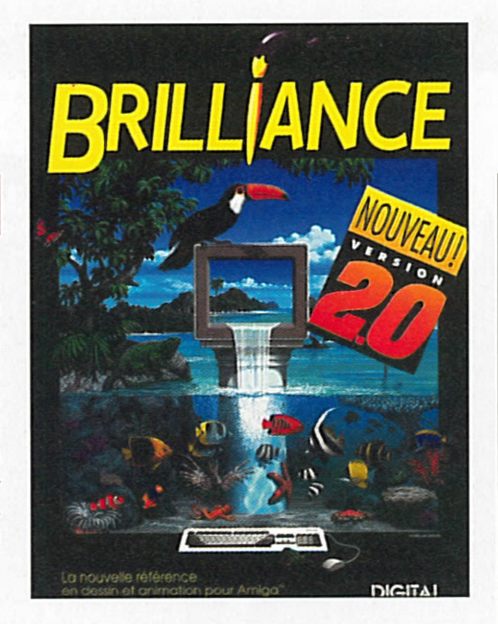
Il est très facile de faire un vrai/faux en douce. FAUX Une fois c'est marrant mais on t'a repéré.





BRILLANCE

Niouze : "Brilliance fait peau neuve... et apprend le français ! Je ne sais pas pourquoi, mais j'ai le sentiment que tous les graphistes en herbe sur Amiga vont avoir une attaque cardiaque à la seule lecture de ce qui suit. Vous êtes prêts ? Alors, voilà : Brilliance, qui détient actuellement la palme du meilleur logiciel de dessin bitmap sur Amiga, s'apprête à sortir en version 2.0 ! Parmi les optimisations de cette nouvelle mouture, une vitesse de traitement accrue, la suppression du "dongle" (ouf), ainsi que quelques modifications de l'interface pour une meilleure ergonomie (un "dongle" est une clef électronique livrée avec un logiciel afin que celui-ci ne soit pas piraté). Mais le meilleur reste à venir : à compter de cette version 2.0, manuel et logiciel seront intégralement en français ! Allons z'enfants de la patriiiiie...



VRAI
FAUX

Moulinex s'est fait gauler pour un vrai/faux écrit en douce
VRAI
Vrai, il s'est fait gauler !

MATROX DÉMOCRATISE SES PRIX

Le constructeur canadien des cartes graphiques PC "qui dépotent" annonce une baisse de prix de 20 % sur la MGA Ultima VLB et la MGA Ultima Plus. La MGA Ultima Plus, dotée d'une architecture 64 bits, apporte un accélérateur 3D, du hardware spécialisé pour la lecture de séquences vidéo et des performances hallucinantes sous Windows (NDLR : mais en contrepartie, ça rame sous DOS). Testée avec le WinBench 4.0 de Ziff Davis, elle atteint le score de 40 millions de Winmarks. Elle supporte des résolutions jusqu'à 1600 X 1200 en 256 et 65536 couleurs. Si votre soft de 3D réclame une Ferrari de l'affichage...

GRAFFITIS

On aura tout vu ! Graffitis et Tags pour Windows rassemble une floppée de tags de fort belle facture. Si les œuvres qui agrémentent les couloirs du métro vous manquent, vous pouvez en contempler quelques-unes parmi les plus belles, tranquillement installé devant votre fauteuil. C'est incroyable le nombre de trucs débiles que l'on peut refourguer à l'utilisateur sous prétexte que c'est sur CD-Rom !

VRAI
FAUX

Il n'est pas toujours évident de trouver quoi dire dans un vrai/faux
FAUX
On trouve toujours un truc à raconter. Par exemple, moi, je parle des vrai/faux.

CONCOURS IMAGES MAGIQUES

BULLETIN À COMPLÉTER ET À RENVOYER AVEC LA DISQUETTE CONCOURS IMAGES MAGIQUES - JOYSTICK - 10, Rue Thierry Le Luron - 92592 LEVALLOIS Cedex

NOM : ....

PRÉNOM : ....

ADRESSE : ....

....

CODE POSTAL : .... **AGE :** ....

VILLE : ....

Nom du logiciel utilisé pour réaliser votre image :

....

Titre de votre image : ....

....

Quel micro-ordinateur possédez-vous ? : ....

....

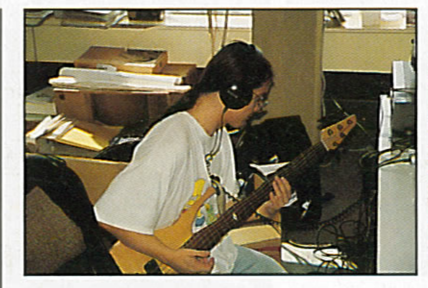
(Le concours continu ; pour obtenir le règlement, contactez-nous à l'adresse ci-dessus)

PINKY

Mon (nouveau) nom est Pearson



Avec l'annonce officielle du rachat d'Atreid Concept par le groupe anglais Pearson, le petit poucet des éditeurs français trouve en épilogue du premier épisode de son histoire un "happy end" digne d'un conte de fée. À l'origine de cet éditeur à l'ambiance très familiale, loin des imposantes structures qui caractérisent l'édition de jeux vidéo aujourd'hui, une passion commune : celle des ordinateurs frappés du sigle de la pomme. Atreid Concept prend ses racines fin 89, dans la création d'un groupe de fanatiques de l'Apple II GS nommé BrainSoft, entité à mi-chemin entre le club d'amateurs et l'équipe de développement free-lance. Parmi les sept membres de ce club, un jeune homme du nom de Nicolas Gaume apprend, par un concours de circonstances, que l'un des responsables d'Apple Europe loue comme résidence secondaire une villa voisine de celle de ses parents. Après quelques démarches infructueuses, il parvient enfin à obtenir une entrevue avec ce dernier au cours de laquelle il présente Brainsoft et son ardent désir d'agrément Apple. Nous sommes à présent à la rentrée 90, c'est l'époque de la sortie des premiers Mac "budget", et c'est vers cette voie qu'il se voit aiguillé. C'est ainsi que Brainsoft perçoit son premier Mac couleur, gracieusement alloué par Apple, qui cherche à s'imposer auprès du grand public. Las, c'est également ce qui va précipiter la chute du club, déchiré entre les partisans de la tendance "IIGS" pure et dure et les adeptes du compromis "II GS+ Mac". Après l'inéluctable scission qui s'ensuit, Nicolas Gaume effectue quelques petits boulots, dans la "plonge" ou la distribution de prospectus, afin de rassembler, sou par sou, l'argent nécessaire au démarrage d'une nouvelle société. Enfin, courant septembre 90, le grand moment est arrivé, les premières fondations d'Atreid sont posées. Après de longues démarches (encore ! décidément, voilà un métier dont la première qualité est la persévérance), ce tout nouvel éditeur parvient à décrocher l'adaptation sur Mac de Pick N' Pile auprès d'Ubi Soft. Le train est lancé, et Atreid va alors enchaîner logiciel sur logiciel (Paragliding ST/AG/PC, musique de Maupiti Island PC, Cogito PC...) pour tout ce que l'Hexagone compte d'éditeurs. Hélas, le destin va une nouvelle fois se montrer contrariant, et ses commanditaires d'une honnêteté toute relative. De contrats piégés en impayés, Atreid tente de survivre et parvient à la conclusion qu'il lui faut, s'il veut éviter ce genre de désagréments, s'auto-éditer. Dès 92, voilà le pas franchi, Atreid est maintenant devenu un éditeur à part entière, sans les moyens des plus puissants de ses concurrents, mais avec une inébranlable volonté de se frayer un chemin dans la jungle qu'est l'édition de jeux vidéo en France. Les années passant, l'arrivée en fanfare du CD-Rom bouleverse toutes les données. Comment être compétitif lorsque l'on sait que le moindre soft sur ce support coûte plusieurs millions de francs ? La solution vient d'être trouvée, sous la forme d'accords passés avec le géant anglais Pearson ("Sky TV", "Thames Television", "Financial Times" ou encore "Penguin Books", ce sont eux !), déjà acquéreur, il y a peu, de Mindscape. Avec les moyens financiers que va générer cette fusion, Atreid va pouvoir enfin, selon l'expression consacrée, jouer dans la cour des grands. Développement sur CD-Rom et superproductions bien sûr, mais également application en réalité virtuelle sont autant de domaines qui s'ouvrent à ce sympathique éditeur. Et au vu des prochains projets Atreid, le résultat risque d'être fort sympathique. Vivement demain !



Il faut voir Moby, le musicien de la bande, s'exciter tout seul sur sa basse ou ses synthés, casque rivé sur les oreilles, alors qu'aucun son ne filtre. Fou rire assuré !



On imagine difficilement le chaos dans lequel travaille l'équipe d'Atreid. C'est bien simple, on dirait les locaux de Joy !



Nicolas Gaume tente d'empêcher les paparazzi de photographier le boxon phénoménal qui règne sur son bureau. C'est ce qui s'appelle du journalisme d'investigation !



À 23 ans, Nicolas découvre, perplexe, le dictaphone. "J'y comprends rien, moi, à tous ces bidules informatiques ! ", nous a-t-il confié.



Entre deux scéances de travail, les développeurs d'Atreid pratiquent souvent une technique thaïlandaise inédite de relaxation appelée "introduction furtive d'un crayon dans l'oreille de son voisin". Ça marche ?

SUITE















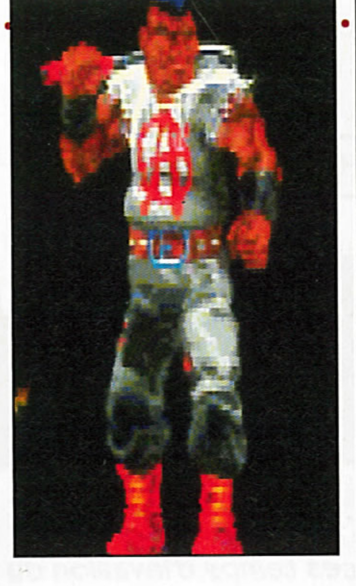
L'avantage d'avoir modélisé les personnages du jeu en 3D, c'est que les graphistes de Warriors ont pu donner du relief au sol sur lequel se déroule les combats. Les guerriers gravissent pentes et escaliers avec l'aisance d'un cabri.

VRAI FAUX

Creative Labs se lance dans la télécommunication.
VRAI
Les accords portant sur un plan de restructuration viennent d'être signés par Creative Labs et Digicom System Inc. DSI est une société californienne qui conçoit des Modem. Creative a donc annoncé l'intégration prochaine de fonctions Modem dans ses futurs produits Sounblaster. À quand les imprimantes Creative ?

À la genèse de Warriors, un constat tout simple effectué par Atreid : le beat'em up parfait n'existe toujours pas. Depuis le succès connu en arcade par Virtua Fighter, deux tendances se dégagent de ce type de soft : les "bitmaps", où les personnages sont dessinés de profil avec un luxe de détails très important, et les "3D", plus pauvres graphiquement mais bénéficiant de la puissance apportée par la représentation en 3D faces pleines (changements d'angles de vue, replays en pagaille et animations plus décomposées). Jusqu'ici, donc, il fallait pour tout candidat au développement d'un tel jeu choisir son camp. Pour Warriors, on s'est attaché à tenter de trouver un compromis entre les deux, à réaliser un beat'em up qui comporte les avantages des deux genres sans leurs inconvénients. Irréaliste, impossible ? Eh non, grâce à la création d'un tout nouveau système d'animation nommé 3D Bio Motion. Avec ce procédé, on part de représentations bitmaps (donc belles graphiquement, suivez, quoi !) des personnages de face et de dos, chaque membre du corps étant décomposé. Puis, et c'est bien là que se produit le miracle, l'ordinateur "vectorise", tout seul comme un grand, ces personnages afin d'en créer une version tridimensionnelle, visualisable sous tous les angles. Regardez attentivement les photos d'écrans qui accompagnent cette preview : avez-vous l'impression qu'il s'agit d'objets 3D et non de sprites classiques ? Non ? C'est pourtant le cas. Ce que vous ne pouvez voir, en revanche, sur lesdites photos, c'est la fluidité des animations dont bénéficient les combattants. Chaque esquisse de geste est magnifiquement décomposée, de manière très réaliste, les bastonneurs en chef sautent, se baissent, distribuent moult coups de pieds et poings avec un luxe d'étapes d'animation rarement aperçu jusqu'à aujourd'hui. Et pourtant, les sprit... euh, les obj... non, enfin, les machins belliqueux, sans atteindre l'esthétisme d'un Street Fighter II, n'ont pas du tout l'aspect cubique traditionnellement associé à la 3D. Ainsi, chaque combat peut être visualisé sous deux angles différents, de profil ou de 3/4 haut, et l'on étudie chez Atreid la possibilité d'inclure des replays des temps forts des combats d'autres points de







Déjà fort beau dans sa version MCGA, Warriors est à mourir dès que l'on passe en mode SVGA. Le plus chouette dans l'histoire, c'est que l'animation des personnages n'en ralentit pas d'un poil pour autant. Il faut le voir pour le croire !





Tous les décors du jeu ont été dans un premier temps crayonnés, puis mis en couleur avant d'être digitalisés et enfin retouchés. Le résultat est plutôt probant, non ?

vue. Pour renforcer encore l'impression de profondeur, le soft gère également l'ombre des personnages en fonction de sa position par rapport à la source de lumière, quel que soit l'angle choisi. Cerise sur le gâteau : Warriors exploitera les modes graphiques MCGA ainsi que SVGA, la fenêtre de jeu étant alors réduite quelque peu. Vraiment très impressionnant ! Tempérons cependant un peu notre enthousiasme, car la jouabilité du soft n'est pas du tout réglée, et c'est sans doute là le critère le plus déterminant dans le succès ou l'échec d'un beat'em up. À suivre de près, donc, mais avec circonspection !

Editeur : Atreid Distributeur : Atreid/Mindscape Tél : 56.02.34.34 Standard : PC/PC CD-Rom/MAC CD-Rom/ 3DO Sortie Prévue : Décembre 94

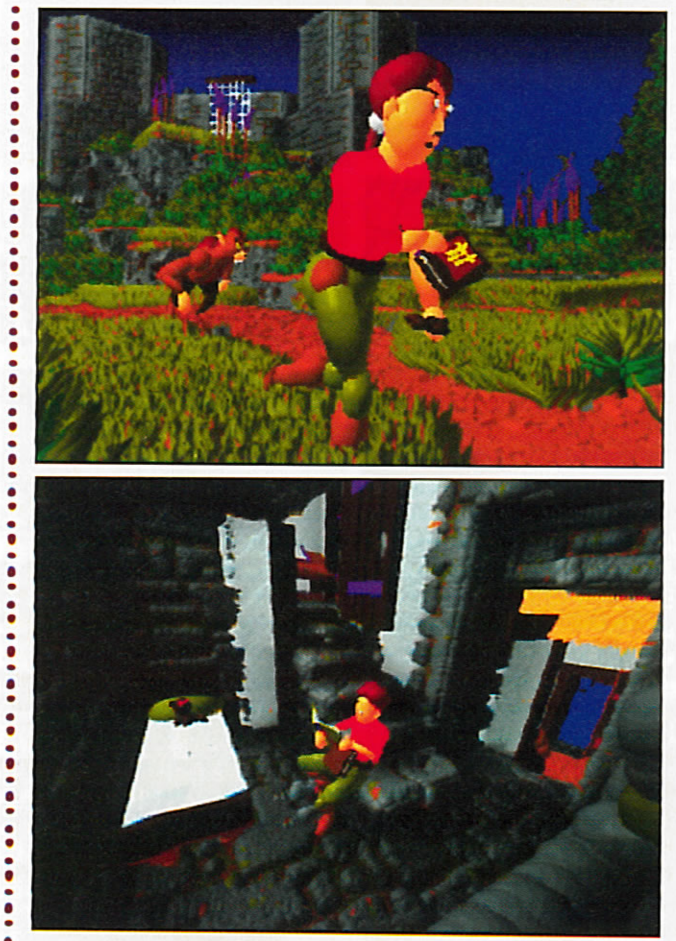


IANSOLO

ECST

Extase



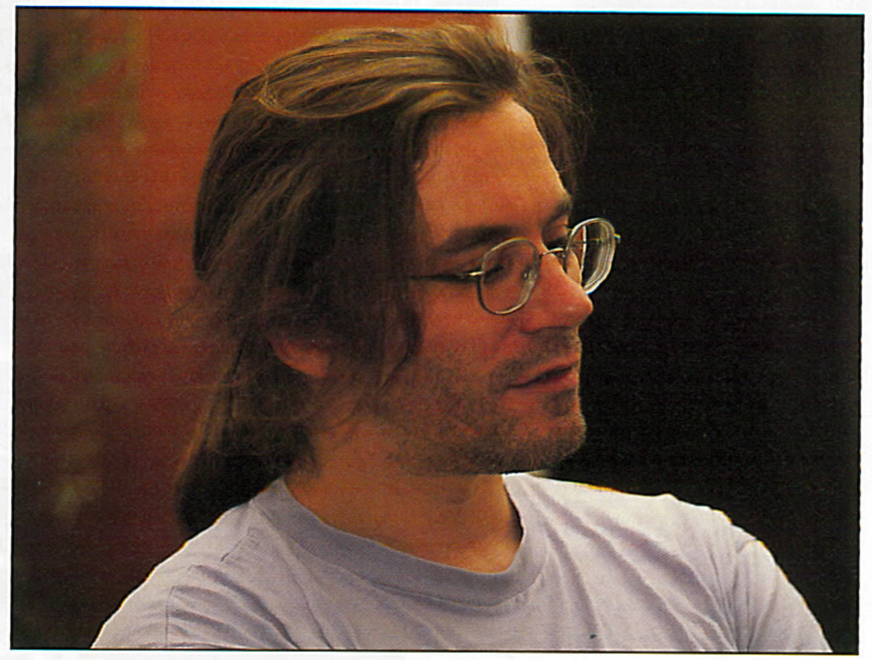




En ces temps d'invasion du CD-Rom et de surenchères d'animations en images de synthèse, il fait bon découvrir une équipe qui se soucie davantage d'ambiance et de jouabilité que de poudre aux yeux. Alléchés par la preview d'Ecstatica, nous n'avons pu attendre le test final et nous sommes allés à Londres assister à la génèse d'un grand jeu.

Comme dans d'autres domaines, l'évolution qualitative dans le monde des jeux vidéo procède par bonds successifs. Il suffit qu'un jeu réellement innovant sorte et connaisse le succès, pour que suive une vague de clones. Évidemment, rares sont les précurseurs, plus rares encore les copies qui égalent l'original, et, après la sortie d'un titre phare, il faut bien reconnaître que le joueur blasé doit attendre un bon bout de temps avant de retrouver l'excitation des toutes premières fois (je pense à Dungeon Master ou Doom). Je vous le dis en bloc : Ecstatica est vachement excitant ! Ecstaticant, même ! Aujourd'hui où les équipes de développement se chiffrent en millions de développeurs et millions de dollars (on exagère à peine), on pourrait être surpris d'apprendre que derrière Ecstatica se cachent en tout et pour tout deux créateurs. Andrew Spencer, le programmeur, et Alain Maindron, le graphiste et animateur, nous ont reçus à la bonne franquette, dans leur appartement d'Islington (Londres). On était bien content de voir qu'il demeure encore des artisans "à l'ancienne" dans l'industrie impitoyâââble du jeu vidéo.

Le nom d' Andrew Spencer ne vous dit probablement rien du tout. Pourtant, c'est lui qui a donné ses lettres de noblesse au jeu de foot sur micro en programmant, il y a pas mal d'années, International Soccer sur Commodore 64.



Andrew Spencer

A T I C A :

à Islington

« ■ Joystick : Vous avez suivi une formation particulière avant d'aborder la programmation de jeux ?

Andrew : J'étais à l'université de York en section scientifique, mais je n'ai pas fini le cursus. En fait, je suis réellement autodidacte.

■ Joystick : Vous êtes connu comme le programmeur d'International Soccer. C'est une étiquette qui vous plaît ?

Andrew : Je n'ai pas eu énormement d'échos après ce jeu de foot. Je suppose qu'à l'époque je ne me préoccupais pas beaucoup du milieu informatique. Depuis mon expérience Commodore jusqu'au démarrage d'Ecstatica, je suis resté en marge du milieu. Il y a peu de temps que j'ai découvert des jeux comme FIFA ou Kick Off. Je sais que l'on me considère comme le gars qui a fait International Soccer, ça ne me dérange pas. Mais Ecstatica correspond davantage au type de jeu que j'ai toujours voulu créer.

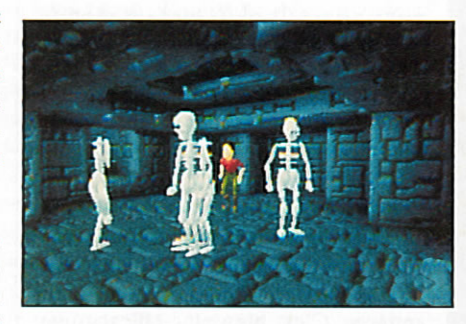
■ Joystick : Greg Duddle (le producteur du jeu chez Psygnosis) nous a dit que vous aviez passé cinq ans sur Ecstatica. Vous êtes réellement resté tout ce temps à développer ? Comment peut-on expliquer une gestation aussi longue ?

Andrew : Oui, vraiment, ça a bien duré cinq ans. C'était presque complètement à temps plein même si j'ai fait autre chose pendant six mois. Je m'étais coleté avec le milieu de la "pop" et de la "vidéo" et j'ai travaillé avec Captain Sensible avant qu'il ne soit célèbre. Une des raisons pour lesquelles j'ai décroché est que ça ne m'a jamais rien rapporté (rires). C'est bien, maintenant, de revenir au jeu vidéo parce que j'ai un contrôle total sur ce que je fais.

Je pense que les jeux vont commencer à ressembler de plus en plus à des films, mais je ne crois pas que l'industrie cinématographique et celle des jeux vont fusionner : ce sont des médias complètement différents. Vous ne pouvez pas faire passer la même émotion sur un moniteur, mais un jeu vidéo peut être largement aussi divertissant qu'un film. Le thème d'Ecstatica a germé il y a plus de dix ans et les choses ont sensiblement évolué depuis, même si l'idée originale reste inchangée.

■ Joystick : Quand vous avez commencé, vous aviez un objectif particulier ?

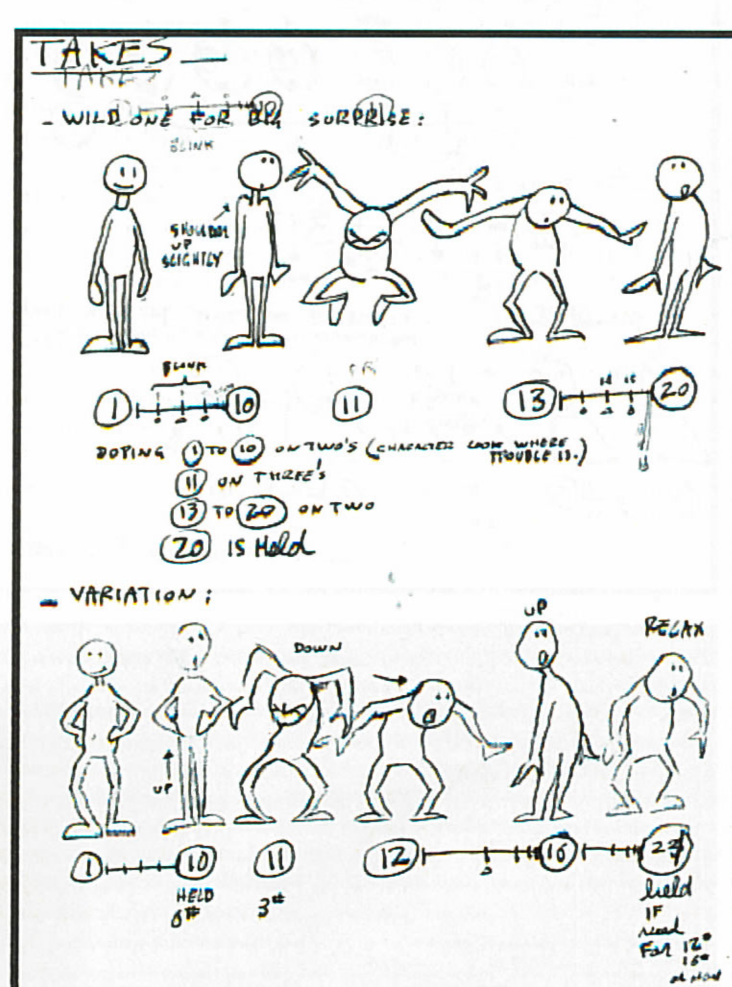
Andrew : Au début, j'avais cette idée d'aventure interactive et le concept a bien mûri au cours du développement. Mais l'objectif permanent était surtout de créer un jeu différent de ce qu'on peut rencontrer actuellement, et de rester très créatif.



■ Joystick : Comment s'est fait le contact avec Psygnosis ? Qui est Alain Maindron ?

Andrew : J'ai parlé avec quelques autres éditeurs, mais Psygnosis m'a semblé être celui qui convenait le mieux. Les raisons sont multiples et l'argent a eu une certaine importance dans la décision finale. Alain, qui est français, a travaillé sur la conception d'Ecstatica et le scénario. C'est lui qui est responsable de tous les graphismes et animations. C'est son premier grand jeu.

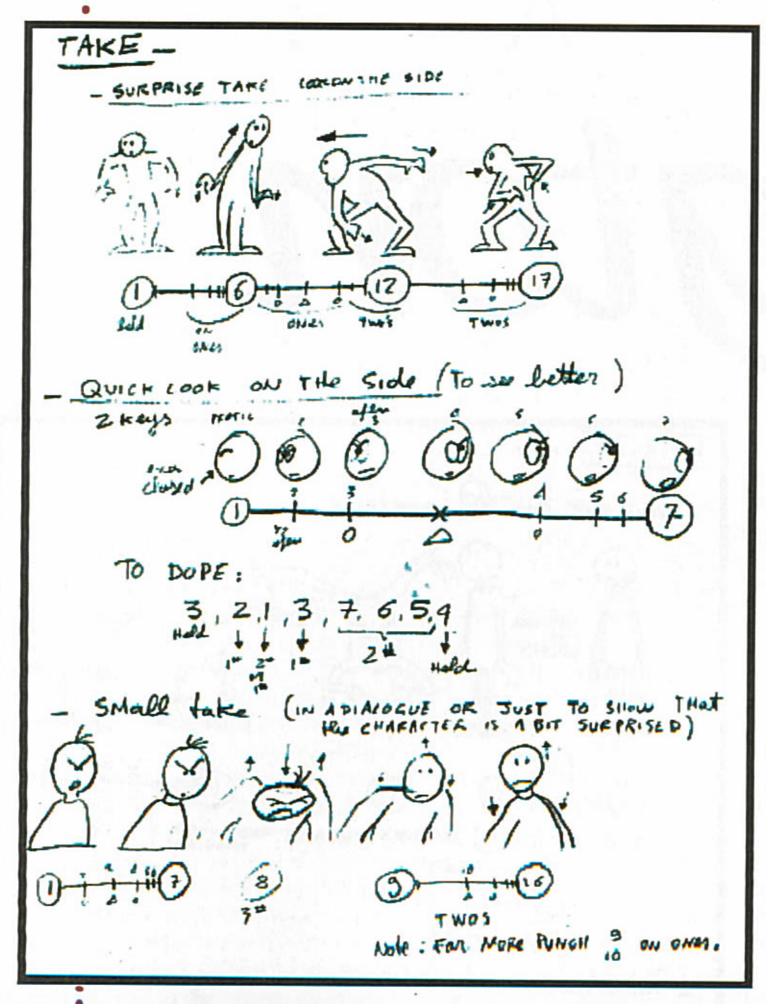
Alain, qui vient du milieu de l'animation traditionnelle, a eu un parcours très impressionnant. Après avoir suivi une formation graphique en France, à Angoulême, berceau de la BD, il décide

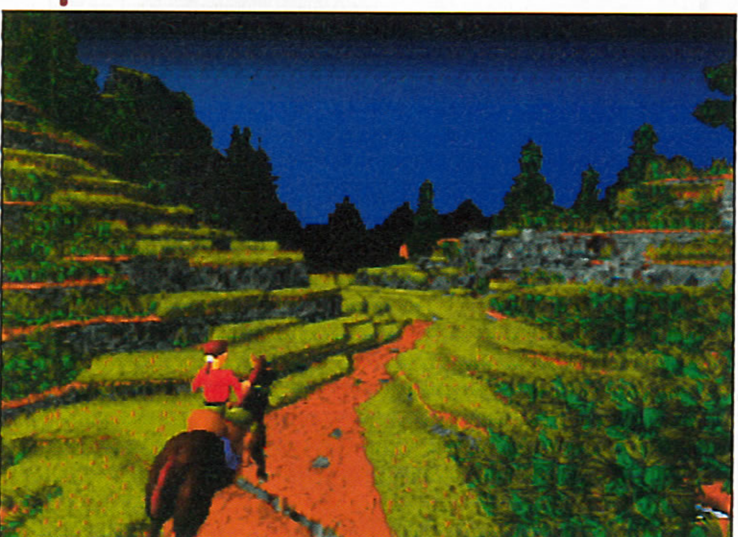




Alain Maindron


SUITE





de s'expatrier car nul n'est prophète en son pays. Ses nombreuses expériences le conduisent à travailler dans un studio d'animation Walt Disney en Australie. Puis il s'installe à Londres où il est animateur sur des pubs et séries télévisées. Avant de démarrer le projet Ecstatica, il avait son propre studio d'animation.

■ Joystick : Comment vous êtes-vous rencontrés ?

Alain : Ça s'est fait de manière très informelle par un ami commun.

■ Joystick : Est-il facile de travailler ensemble ?

Alain : C'est un processus progressif, on apprend à se connaître. (Il regarde Andrew) En fait la loi de "celui qui arrive à défendre ses idées a raison" s'applique en permanence (rires). C'est une saine émulation.

Andrew : C'était vraiment bien qu'Alain ne vienne pas du milieu informatique. Il apporte une expérience et un regard différents.

Alain : J'ai trouvé normal de disposer de cet outil 3D (le système développé par Andrew pour coder les animations de personnages). Je sais maintenant que c'est un outil unique dans le monde du jeu, mais pour moi c'est naturel.

Andrew : J'ai toujours été intéressé par l'aspect animation réaliste de personnages. C'est ce qui m'a conduit à développer le système 3D d'Ecstatica. C'est aussi pourquoi la collaboration avec Alain est très complémentaire et fonctionne bien.

■ Joystick : Comment en êtes-vous venu à construire le monde médiéval fantastique d'Ecstatica.

Andrew : Des tests, des tests et encore des tests...

Alain : Le rendu graphique du système 3D à base d'ellipsoïdes, très "cartoon" nous poussait plus vers un monde moyenâgeux. Remarquez, maintenant, on pense que ca pourrait bien fonctionner avec une autre ambiance.

■ Joystick : On a beaucoup parlé d'ellipsoïdes à propos des techniques employées dans Ecstatica. Vous pouvez nous en dire plus ?

Andrew : Les ellipsoïdes permettent de modéliser des objets 3D à partir de sphères. C'est bien plus efficace que les triangles, et le résultat est plus fini, plus "bio". À l'époque ou j'ai commencé le développement, les ellipsoïdes permettaient d'obtenir de meilleures performances en vitesse d'affichage. Mais je suis un peu fatigué qu'on ne parle que d'ellipsoïdes pour résumer le moteur 3D d'Ecstatica. En fait, la réelle innovation se trouve dans le système de programmation des animations des personnages et autres créatures.

Alain : Oui, on ne peut pas appliquer les techniques habituelles de rotoscoping (décomposition d'un film image par image pour en extraire les mouvements) au jeu vidéo. Les mouvements sont trop subtils et le résultat serait imperceptible. Comme au théâtre, il faut exagé-



rer les mouvements et expressions pour obtenir un plus grand réalisme.

■ Joystick : Vous n'avez pas succombé à la mode de l'intro en images de synthèse.

Alain : Non, on a préféré conserver l'unité graphique du jeu et utiliser le système 3D temps réel. Cette intro est déterminante car elle donne d'emblée le style et l'ambiance du jeu. La musique est aussi très présente. Là aussi, on a voulu quelque chose de différent. La réalisation a été confiée à PC Music, des spécialistes. Le résultat nous plaît beaucoup. Ce n'est pas à proprement parler des musiques, mais des plages atmosphériques échantillonnées.

■ Joystick : Dans Ecstatica, il n'y a pas de système d'inventaire : ce n'est pas gênant pour la gestion du jeu ?

Andrew : C'est un choix délibéré. On ne voulait pas d'un panneau d'inventaire informatique qui vienne masquer le plein écran et faire tomber l'ambiance. Le personnage ne peut porter que deux objets à la fois, un dans chaque main : c'est plus conforme à la réalité.

Alain : Oui, ce n'est pas dans un but de simplification. On a dû gérer des animations différentes selon l'objet que l'on ramasse, et ces animations sont aussi distinctes pour la main droite et la main gauche.

■ Joystick : Comment se passe la mise au point d'Ecstatica ?

Andrew : Nous avons une équipe de testeurs qui ne connaît rien à l'informatique et qui fait des remarques pleines de bon sens et d'esprit pratique. Ils se battent entre eux pour tester le jeu, car c'est un nouveau concept. Ils nous remontent pas mal d'informations et nous avons fait de gros efforts pour améliorer ce qui n'allait pas et rendre les choses le plus abordable possible.

Alain : La liberté d'action du joueur étant très grande, cette phase de mise au point était nécessaire car nous n'avions



50 créatures dans Ecstatica

pas toujours pu prévoir toutes les combinaisons possibles.

Joystick : Comment cela se passe avec Psygnosis ? Etes-vous contents de leur manière de voir les choses ?

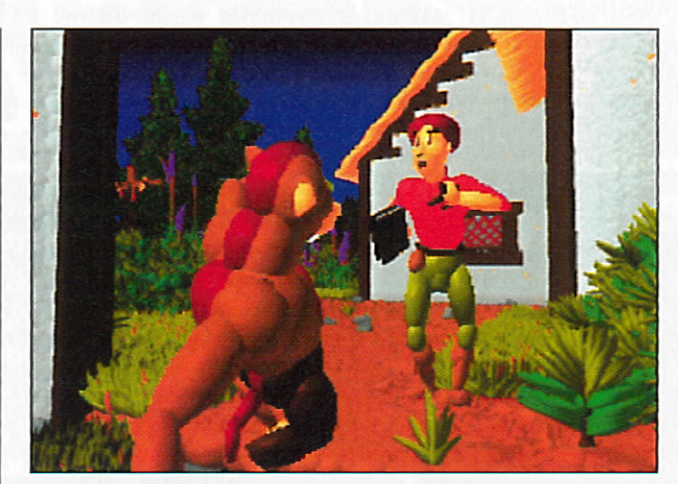
Andrew : Le courant passe bien. Ils nous laissent le contrôle sur le produit. Par exemple, il y a eu des campagnes contre la violence dans les jeux vidéo en Angleterre, mais Psygnosis ne nous a jamais influencés sur ce que nous devions faire dans Ecstatica (certaines scènes sont aussi explicites que dans Doom : pendus, cadavres sanguinolents... mais c'est rarement gratuit). Non, tout se passe pour le mieux, nous avons une volonté mutuelle de longue coopération ! (rires)

Joystick : Pour finir, d'où vient le nom d'"Ecstatica" ?

Andrew : J'ai regardé dans un Thesaurus et j'ai trouvé que ça voulait dire vieille sorcière, mais il y a aussi une autre raison à propos de la drogue. (Il fait référence à l'ecstasie, la pilule des ravers).

Joystick : Merci.







EXTASE SOUS CONTROLE

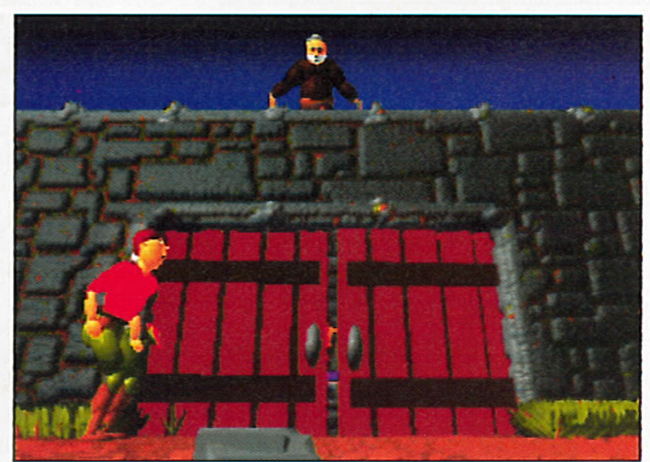
Ecstatica est un jeu d'aventure en 3D calculé en temps réel dans un monde régi par la sorcellerie et la possession démoniaque. Allergiques au soufre, aux crapauds et aux scènes de tortures sanglantes, s'abstenir ! Dans la première preview d'Ecstatica, on avait fait des comparaisons (faut bien se raccrocher à quelque chose) avec Alone in the Dark ou Little Big Adventure. C'est amusant, car ces deux jeux ont été réalisés par la même équipe et sont de grosses réussites (voir le test de LBA par Moulinex dans ce numéro). Andrew Spencer ne s'en cache d'ailleurs pas. Pour lui, les grands titres récents sont Alone et Doom. Ecstatica emprunte le système de vue de caméra d'Alone. Les décors sont des images fixes sur lesquels viennent s'incruster les personnages réalisés en 3D, le point de vue de la caméra changeant en fonction de la position du héros dans le décor.

Mais Ecstatica innove pour ce qui est du réalisme des mouvements. On n'avait jamais vu ça dans un jeu vidéo. La bonne cinquantaine de créatures différentes qui hantent le monde d'Ecstatica sont vivantes (ah mais si!) : chacune a sa démarche et des mimiques qui lui sont propres. Le joueur peut choisir au début de la partie d'incarner un homme ou une femme (ah ! le fessier rebondi du perso féminin... hein Linos ?). Monté sur un cheval, vous pénétrez dans un village après avoir franchi un pont sur un précipice. Tout est désert en apparence et une atmosphère maléfique plane sur les lieux. Vous découvrez bien vite que vous n'êtes pas seul ! Votre objectif sera de contrer la sorcière dont les rêves malsains se matérialisent sous la forme de créatures les plus étranges qu'il m'ait été donné de voir dans un jeu. Vous allez devoir affronter (ou fuir !) les "mignons" invoqués par la sorcière et, comme elle, il vous faudra utiliser la magie et même chevaucher des démons afin de rétablir le calme et sauver les villageois. Votre quête vous conduira dans près de 250 lieux situés dans le village ou dans le château qui se dresse sur une colline avoisinante.

Le personnage que vous contrôlez peut courir, marcher, avancer sur la pointe des pieds. Il peut donner des coups (avec chaque main), esquiver, ramasser des objets et des armes. L'interaction avec le monde est totale. En plus, l'aventure promet d'être longue. Ce n'est pas le jeu linéaire où on reste bloqué devant une énigme ou un adversaire récalcitrant (dans Ecstatica, vous apprendrez que la fuite n'est pas toujours une issue honteuse). Vous devez accomplir un certain nombre d'actions-clés pour finir le jeu, mais l'ordre et le trajet suivis sont laissés à la discrétion du joueur. De ce fait, on pourra y rejouer et découvrir de nouvelles choses. Y'a pas photo : Ecstatica laissera son empreinte dans l'histoire des jeux vidéo.(sortie prévue pour décembre sur PC CD-Rom)



...les créatures les plus étranges qu'il m'ait été donné de voir dans un jeu...





Capitaine Blood

Près de dix ans après la sortie fracassante de l'Arche du Capitaine Blood, à l'époque sur Atari ST, l'équipe qui avait créé le jeu nous concocte une suite qui sera éditée chez Microfolie's Editions sur PC CD ROM. Aussi sûrement que le logiciel primal avait surpris tout le monde, le Commander Blood de Cryo devrait créer l'événement en raison de sa richesse et de son originalité.



reprend du service

Pour pas mal de joueurs, l'Arche du Capitaine Blood est un logiciel un peu à part, l'un de ces produits phare ayant marqué les esprits. D'une part, la bande son de Blood commençait par un morceau de Jean-Michel Jarre, et ça, mine de rien, c'était très important à l'époque, qu'on n'aime ou pas sa musique. Cela signifiait simplement que le jeu vidéo, encore plus réservé à un public de connaisseurs qu'il ne l'est de nos jours, avait eu quelques résonnances dans les hautes sphères du show biz ; deux mondes très proches pour les joueurs, celui de la musique synthétique et celui des jeux synthétiques, se rencontraient enfin et l'on se sentait moins seul devant sa bécane. Faire partie de l'élite, c'est amusant un temps, mais il est bien connu que les précurseurs souffrent de solitude. Ça, c'est pour la petite histoire, mais le grand choc de Blood, c'était surtout qu'en allumant sa bécane, on se retrouvait directement devant une œuvre à part entière, un tout cohérent pensé comme un univers personnel. Il ne s'agissait pas d'un "produit" créé pour plaire aux masses, mais d'un pari audacieux. Le public ne s'y trompa pourtant pas et le monde entier adora Blood, qui fit des ventes records aux États-Unis.

Il faut dire que le jeu disposait de particularités assez décoiffantes : on y communiquait avec les extraterrestres au moyen d'icônes représentant un langage universel. L'autre grand truc, technique celui-là, c'était les scènes de survol des planètes, représentées au sol par un système de fractales du plus bel effet, d'autant plus que c'était nouveau à l'époque. À part dans les épisodes de "Supercopter", voir un sol généré de cette qualité était impossible. Enfin, et même si ce détail a pu échapper à pas mal de monde, Blood était un jeu totalement pré-cyber parce que subjectif. Non, j'ai pas dit "pubère", j'ai dit "cyber". Entendez par là que l'ordinateur sur lequel on jouait était censé représenter la console de bord de l'Arche, et non pas un écran sur lequel défilait un dessin animé interactif. Les informations que l'on recevait sur l'écran étaient celles que Blood recevaient. On était Blood.



L'équipe Blood

De gauche à droite : Sébastien Guilbert et Philippe Arbogast (graphismes), Olivier Carado (programmes), Marcello Morra (marionnettes), Philippe Ulrich (scénario). Manquent Didier Bouchon (programmes), Stéphane Picq et Philippe Egret (musiques, sons), Franck Morel et Jean-Jacques Chaubin (graphismes).

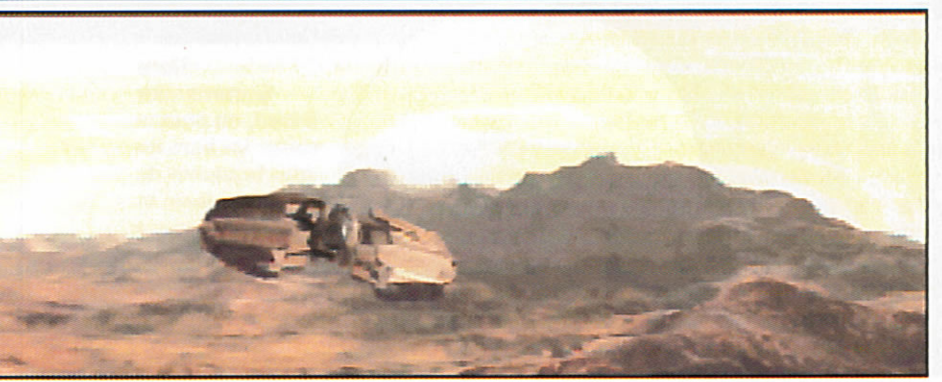
One more time

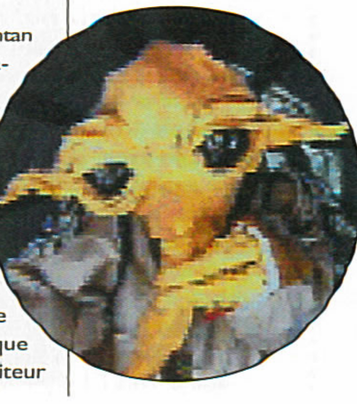
On va bientôt pouvoir recommencer à être Blood avec Commander Blood, qui reprend un peu le même principe. Dire que Commander Blood sera la suite de l'Arche est un peu faux, puisqu'il s'agit plutôt d'une remise à jour du jeu originel, remodelé par quelques trouvailles scénaristiques et surtout dix ans de progrès.

Les personnages de Blood sont toujours là, bien qu'ils aient évolué eux aussi, et la démarche reste la même. À bord de l'Arche, il va falloir explorer l'espaaace (frontière de l'infini) et rencontrer de nombreuses formes de vie. Les dialogues, qui se font désormais par QCM (Questionnaire à Choix Multiple) permettront au joueur de connaître les coordonnées de planètes supplémentaires, et surtout, lui offriront la possibilité d'avancer dans un scénario arborescent particulièrement touffu et imaginatif.

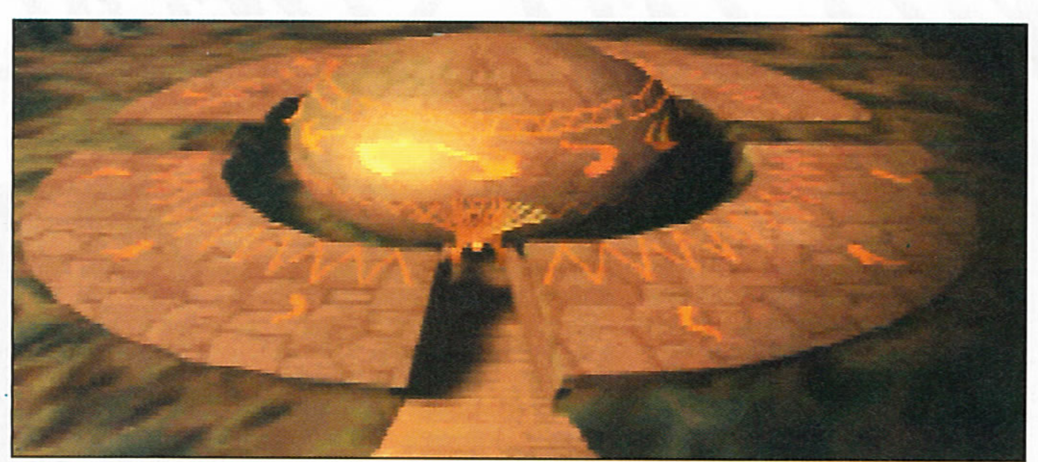
La surprise, c'est que les sprites d'antan ont fait place à de véritables extraterrestres filmés, puis incrustés dans de véritables décors extraterrestre. Du moins, ça y ressemble (en réalité, il s'agit de marionnettes animées et de personnages costumés). La soixantaine de lieux permettra de découvrir de nombreux personnages baroques évoluant sur leur monde d'origine. L'autre surprise, c'est que Commander Blood utilisera un éditeur







De véritables extra-terrestres filmés p



3D en temps réel révolutionnaire. Pour donner différents ordres au vaisseau, le joueur cliquera à l'aide d'une main en 3D non précalculée, mais néamoins texturée (et je vous garantis que ce n'est pas une map à carreau de type Doom, mais une vraie belle texture). Le système de 3D temps réel devrait se retrouver dans d'autres scènes du jeu. Du reste, Philippe Ulrich croit très fort à cette technique, et il envisage très sérieusement de sortir, d'ici quelques années, un Blood qui sera entièrement en temps réel, sans parler de l'ultime Blood, en vente sur Terre d'ici dix ou vingt ans !

Nous n'en sommes pas là, et revenons-en à Commander Blood, déjà assez décoiffant pour qu'on puisse patienter sereinement. En cours de jeu, on sera épaulé par Honk, un ordinateur assez facétieux, et Olga, la traductrice. Un passager très prestigieux que je vous laisse le loisir de découvrir par vous-même, fera aussi partie du voyage.

Interaction

Le logiciel, qui analysera l'heure de votre machine ainsi que la date, communiquera par moment avec vous afin de vous conseiller d'aller au lit s'il est trop tard, ou pour vous souhaiter un joyeux Noël. Mais l'interaction au sein du scénario sera également présente, et si vous vous amusez à détruire tel vaisseau, vous ne tarderez pas à être submergé par les appels des veuves éplorées. À bord, vous disposerez d'une télévision permettant de recevoir six chaînes.

Le tournage de Blood



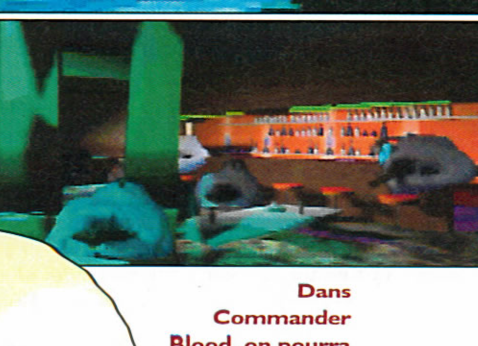
Les personnages qui apparaissent dans cette superproduction sont des marionnettes filmés sur fond bleu et incrustées dans des animations 3DS. Afin de parfaire l'ambiance, de nombreuses séquences vidéo ont été retouchées image par image.



VRAI
FAUX

Electronic Arts est cyber branché.

FAUX
Lors du dernier ECTS de Londres, le Directeur Général de Electronic Arts, qu'on avait placé à côté de l'acteur Marc Hamill à l'occasion d'un repas, a passé sa soirée à faire des allusions à Star... Trek !

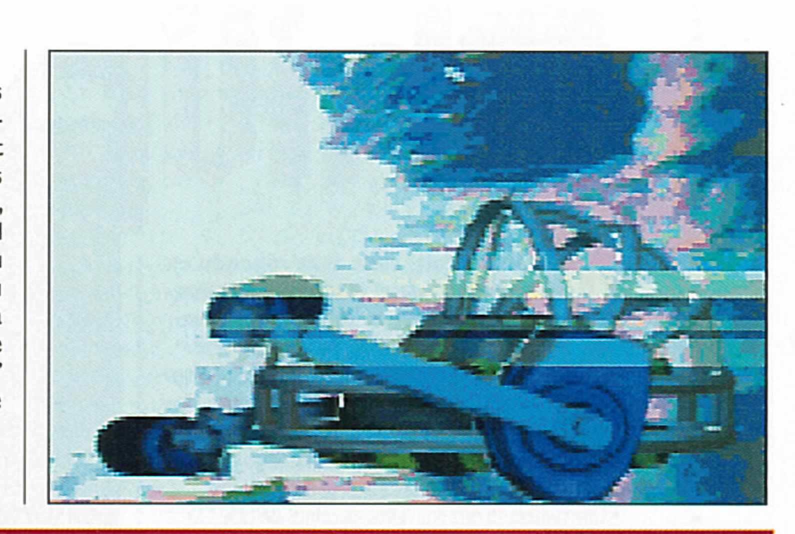


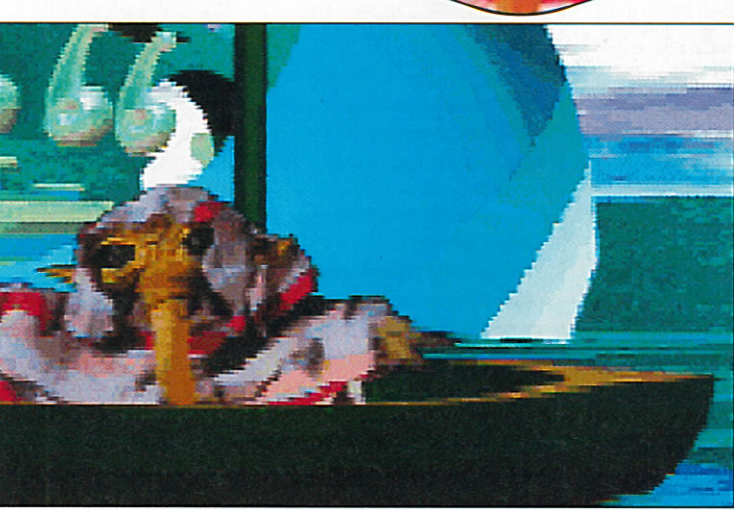
Dans Commander Blood, on pourra visiter les bars les plus branchés de la galaxie et assister à quelques concerts mémorables.

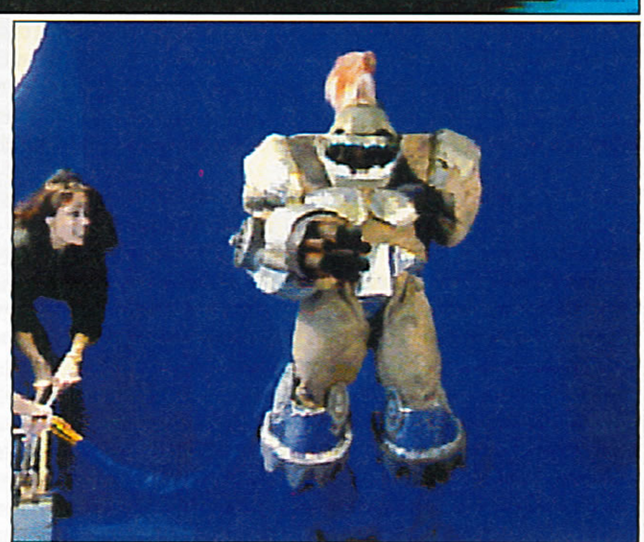
uis incrustés dans de véritables décors.

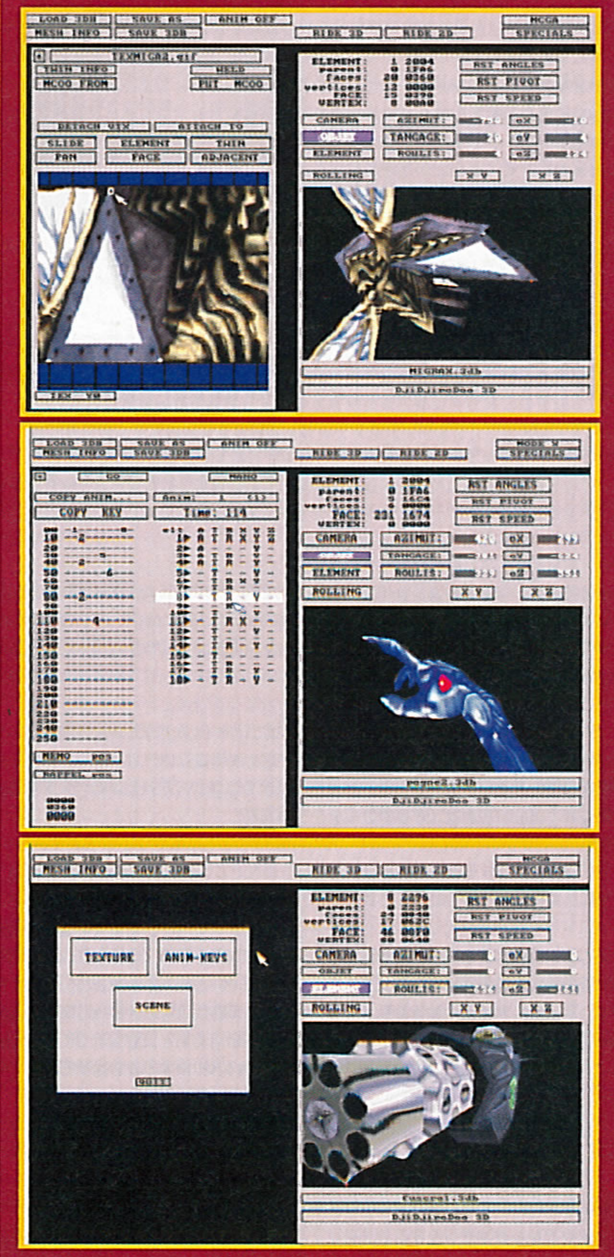
Comique

Outre des infos importantes, ces chaînes, qu'il sera possible de zapper d'un simple claquement de doigt (avec la main 3D), vous permettront de recevoir des programmes débiles genre "jeux télé Kroolies" (une race de Rambo, mais en plus crétin) auprès desquels une guerre tribale passerait pour un bal de débutantes. Vous pourrez profiter aussi de publicités, d'émissions enfantines extraterrestre et de concerts de Tina Burner, la chanteuse dont la bouche est connue dans toute la galaxie (d'après son look, je jurerais que c'est elle, le Trou Noir). À propos de musique justement, Commander Blood disposera d'une trentaine de morceaux, traités comme ambiances sonores avec des sons que les maniaques du sampling devraient apprécier. Naturellement, les personnages seront dotés de voix (en extraterrestre), et les bruitages devraient être à la hauteur. Enfin, il faut noter que Commander Blood s'annonce également très drôle, un peu dans la lignée de l'indispensable Guide du Routard Intergalactique. Ajoutez à cela un look à la Star Wars (genre bar de l'espace), de l'action en 3D à la "Cobaye" (le film), et voilà qui devrait être cyberchouette.









La 3D Temps réel

L'éditeur 3D en temps réel de Didier Bouchon est une vraie merveille. Il permet d'animer en temps réel des objets 3D texturée. L'outil ne sert pas chez Cryo à réaliser rapidement des animations comme on pourrait le penser.
En effet, son moteur sera inclus dans Blood, ce qui permettra de profiter de scènes 3D enfin totalement interactives. Si tout se passe bien, outre la main du panneau de contrôle, la 3D temps réel sera au rendez-vous lors d'une hallucinante balade au sein du Cybernet. A long terme, Cryo produira des jeux qui utiliseront exclusivement cette technique. Avec un casque d'immersion, c'est par la 3D temps réel que la réalité virtuelle trouvera son salut.

INTERVIEW

Philipe Ulrich



On s'en doutait, vous avez répondu en masse à notre appel et avez été fort nombreux à venir sur le 3615 Joystick pour poser vos questions à Philipe Ulrich. Pour ceux qui prennent le train en marche, rappelons que Philipe Ulrich est l'une des grandes figures de la micro, depuis Ere Informatique en passant par Exxos et désormais Cryo, dont il est l'un des trois dirigeants et fondateur.

• Que penses-tu des nouvelles machines de type CD32, 3DO, PSX, etc ? Est-il prévu d'y adapter les jeux à venir ? (Rajol, Denis King, Raes, Recall, Thornblud, SNES Game, Zlot, Kiethal, Aquaviva, Ced Bst, JMC, Alex).

Toutes les nouvelles machines m'intéressent. J'espère seulement, en ce qui concerne celles qui ne sont pas sorties, qu'elles seront vendues à un prix raisonnable. Cela dit, j'aime aussi énormément le PC, sympa à programmer. En ce qui concerne les adaptations, tout dépend des commandes des éditeurs (NDLR : rappelons que Cryo est un studio de création et non un éditeur).

• Que penses-tu de l'émulateur 3DO ? (Egs)

C'est super, surtout si c'est moins cher qu'une 3DO. Avec cette carte, le PC sera encore plus polyvalent : on pourra, sur la même machine, écrire un bouquin et s'amuser avec des jeux d'action purs et durs. J'y vois aussi un autre intérêt, car le PC, contrairement à la 3DO, ne monopolise pas le téléviseur familial.

•Que penses-tu de l'avenir de Commodore ? (Disaster, Geronimo84, Difool Jr, MusicSangenius, Alex, Pastiche)

Il est très noir et d'un point de vue affectif, ça me fait quelque chose, mais il faut être réaliste, la bécane n'en a plus pour très longtemps. Chez Cryo, l'Amiga nous sert encore à créer les dessins bitmaps de nos jeux Sega.

• Ne serait-il pas possible de créer une carte pour PC qui apporterait de nouvelles fonctions câblées, genre, scrolling, sprite, calcul 3D etc. ? (Cathia)

C'est non seulement possible, mais je suis certain qu'il existe de par le monde une bonne dizaine de boîtes travaillant sur un tel projet.

•Est-ce que l'équipe de Cryo compte sortir d'autres CD de musique synthétiseur comme celui de Dune Spice Opera de Exxos ? (Atreïde, SNES Game)

Oui, et plus que jamais, car nous venons de créer Cryo Musique Editions qui travaillera en ce sens avec des artistes appartenant à la culture des jeux vidéo. Toutefois, il faut bien avouer que nous manquons cruellement de temps en ce moment.

•Dune est génial, y a-t-il une suite prévue ? Et pour KGB ? (Robotyx, Querty Abc, Hotshot, Skywalkr, Polter, Lapiche, Tapis de Sol, Wyckaert, Pouah, Honor)

Une suite à Dune ? Pourquoi pas ? On a bien mis dix ans pour faire celle de Blood, alors tous les espoirs sont permis ! En ce qui concerne KGB, pas de suite pour l'instant, car Yves Lamoureux travaille sur d'autres projets et il sera occupé pendant une bonne année.

•Penses-tu que des études d'ingénieur en info soit une formation qui puisse conduire à la réalisation de jeux ? (Erikson, Full, Brubru, Great)

Ça ne peut pas faire de mal, mais il est certain qu'un ingénieur devra oublier une bonne partie de ses connaissances pour travailler à l'élaboration de logiciels de jeux. Pour être développeur dans notre milieu, le mieux est de connaître sa bécane sur le bout des doigts et d'y passer seize heures par jour avec un assembleur.

•Bonjour, je me demande ce que deviennent Rémi Herbulot et Didier Bouchon qui ont travaillé sur tant de bons jeux ? (Cadillac, Rescape)

Rémi Herbulot est l'un des boss de Cryo et Didier Bouchon s'occupe là de la recherche et du développement, ce qui nous permet de disposer d'outils maison de pointe.

• Qu'est-ce qui, pour toi, caractérise le plus Cryo et qui le différencie des autres labels ? (Satan)

Les cent personnes qui travaillent ici ! Nous sommes tous des auteurs, des créateurs. Nous nous attachons à faire de nos jeux des œuvres et non pas seulement des produits.

•Il fut un temps, vivait EXXOS. Les happenings étaient-ils juste pour s'amuser ou y avait-il une idée derrière tout ça ? (Hugo)

L'idée était que nous faisons partie des industries de la communication. Il était donc évident d'aborder parfois le sujet en tant que spectacle mis en scène. (NDLR : Lors de cérémonies filmées en vidéo ou s'étant déroulées en "live" sur des salons, l'équipe de Exxos sacrifiait des machines à des divinités extraterrestres).

•N'es-tu pas un peu nostalgique de la période Arche du Capitaine Blood, c'est-à-dire la période où une seule personne pouvait décider de programmer elle-même son jeu et puis de démarcher auprès des différents distributeurs ? (Pouah)

Oh si ! Maintenant, créer un jeu nécessite de travailler à quinze personnes nuit et jour pendant deux ans. Je suis ravi d'avoir connu cet âge d'or où le marché n'existait pas encore et où tout devait être inventé.

• Je voudrais savoir s'il y a des types de jeux que tu ne souhaites pas aborder ? (Rouin)

Oui, les jeux chiants ! Par affinité, il est certain que je préfère les biogames et tout ce qui est tourné vers le futur. Je me vois mal créer des jeux de sport, par exemple. Tout ce qui touche à la 3D en temps réel ou au cinéma m'intéresse.

• Pourquoi utilisez -vous, chez Cryo, des PC avec 3D Studio alors que les stations Silicon Graphics sont beaucoup plus performantes ? (NTSC)

Elles sont plus performantes pour la réalisation de publicités ou pour le cinéma, mais je préfère 3DS, plus souple parce que plus proche de l'esprit bidouillage qui colle parfaitement avec l'univers du jeu vidéo.

• Qu'a pensé Jean-Michel Jarre de l'utilisation d'un de ses morceaux dans l'Arche du Capitaine Blood ? Es-tu en contact avec lui ? (Orchrist)

En ce moment, Jarre est difficilement joignable, mais à l'époque, je l'avais bien entendu rencontré. Au moment de Blood, le matériel dont les musiciens disposaient était moins performant qu'à l'heure actuelle et Jean-Michel avait été sidéré par la puissance de nos outils, qui nous permettaient de triturer ses musiques et de les remonter dans tous les sens, bien plus facilement qu'il ne pouvait le faire en studio !

• Penses-tu que les jeux CD vont évoluer, ou devrons-nous nous contenter d'une faible interactivité ? (Amigafann, Quas-Art, Khordo)

Il est vrai que les jeux CD sont moins souples que les jeux calculés en temps réel, mais nous travaillons à y remédier. La technologie met du temps à évoluer, mais lorsque l'on voit le chemin déjà parcouru, il y a de quoi être optimiste. Si l'on veut bien se rappeler des premiers jeux sur CD-Rom de Sega et les jeux actuels, on peut mesurer l'évolution. Il faut aussi se rendre compte que le temps de développement des jeux ambitieux avoisine les deux ans, et que, pendant ce temps, la technique évolue. Ainsi, nous travaillons aujourd'hui sur de nombreuses techniques qui révolutionneront les jeux de demain, ceux qui seront finis dans... deux ans !

ZEPHYR™

LA DYNAMITE EST ENFIN LIVREE EN CD !

- UN MONDE ENTIEREMENT MODELISE EN 3-D.
- DE L'ACTION PURE ET DURE.
- INTERFACE ERGONOMIQUE AU CLAVIER, A LA SOURIS OU AU JOYSTICK.
- JUSQU'A 6 JOUEURS EN RESEAU OU PAR MODEM. INTERFACE PERMETTANT DE JOUER AVEC UN CASQUE DE REALITE VIRTUELLE.

METTEZ-VOUS AUX COMMANDES DE VOTRE ZEPHYR, LE PLUS SOPHISTIQUE DES ENGINS DE COMBATS, A TRAVERS UN DEDALE DE SOUS-TERRAINS, SOUS L'EAU OU AU-DESSUS DES CAMPS ALIENS, POUR REMPORTER LA GLOIRE ET LE TRIOMPHE.



NEW WORLD COMPUTING, INC

P.O. Box 4302, Hollywood, CA 90078

Distribué par PPS - 150, Boulevard Haussmann 75008 PARIS
Tél.: (1) 43.59.47.47 · Minitel 36.15 PPS SOFT

CD - I

IANSOLO

Mutant Rampage

EDITEUR : Philips
(1) 47.28.51.00
SORTIE PRÉVUE :
Décembre

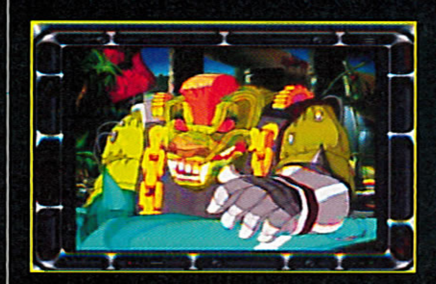
VRAI
FAUX

■ Lucas Art est un peu triste, il n'a vendu que 450 exemplaires de Rebel Assault sur PC CD-Rom et 40 X-Wings sur PC disquettes. C'est triste.
FAUX : En fait, Lucas Art a vendu 450 000 Rebel Assault (sans comptabiliser les packs) et 400 000 X-Wings. Ça m'étonnait aussi !

■ Un X-Wing Collector devrait sortir prochainement.
VRAI : Ce CD comportera X-Wing et 8 missions, dont 6 totalement inédites. Des voix digitalisées seront rajoutées ainsi que des bruitages.



Bouleversifiant, que dis-je, étonnifiant : un jeu de baston sur CD-I ! Et pas des moindres, et pas d'la daube. Mutant Rampage reprend un principe à la Double Dragon, c'est-à-dire que les vilains gros bills sont vus de profil mais peuvent se déplacer en profondeur, ce qui corse la difficulté. Vous rêviez de visiter l'an 2068 ? Vous y êtes. Après la terrible guerre nucléaire, les enfants de la Terre ont muté et, profitant des nouveaux implants cyber-bioniques Tha-Reum, ça bastonne dur dans les rues des cités ravagées. Face aux hybrides, vous contrôlez une équipe de trois "naturels". Tout au long de quatre niveaux, vous allez devoir prouver votre valeur contre dix gangs d'irradiés.
Le moindre que l'on puisse dire c'est que cette preview est impressionnante : ça bouge bien, l'animation est fluide pour du CD-I, et les sprites, entièrement dessinés sont magnifiques. Au cours de l'action, on peut permuter le personnage actif, chacun disposant d'une brochette de coups et de caractéristiques spéciales et pouvant en outre ramasser des armes en chemin. Entre les phases d'action s'intercalent des scènes cinématiques en dessin animé afin de faire connaissance avec les boss des gangs. L'usage du joypad est évidemment obligatoire et les parkinsoniens auront un avantage sur les autres. Avec un style graphique très beau et original, et une jouabilité surprenante pour cette machine, Mutant Rampage va venir bousculer les idées reçues sur CD-I !







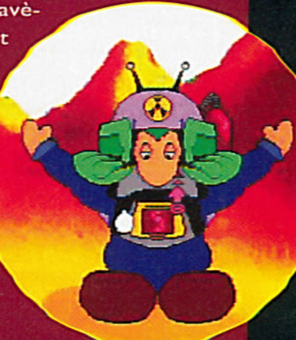


CD - I

IANSOLO

Lemmings

Qui ne connaît pas les Lemmings, ces petits gnomes crétins à la chevelure verte ? Non contentes d'être abruties, ces créatures microscopiques ont un comportement suicidaire, comme les rongeurs du même nom – mais qui n'ont pas, eux, les poils verts (NDLR : Sauf si on les peint en vert, mais qui aurait une idée aussi stupide ?). Bref, Lemmings est un jeu de réflexion à tableaux, plutôt sympathique, qui a connu son heure de gloire sur micros. On ne pouvait trouver meilleur candidat pour une adaptation sur CD-I, car c'est le type de programme qui ne requiert pas des performances techniques démentielles. Doté d'une intro cinématique originale par rapport à la mouture 3DO (intro au demeurant un peu débile : les joueurs de Lemmings sont-ils censés avoir moins de six ans ?), la version CD-I saura vous rendre, dans son intégralité, la substantifique moëlle de la philosophie lemminienne. Sauf les écrans de score, qui s'avèrent vraiment hideux (prévoir une crème solaire écran total). Un grand classique, donc, prochainement sur vos consoles Philips.



EDITEUR : Philips
(1) 47.28.51.00
STANDARDS : CD-I
SORTIE PRÉVUE : Décembre

PC CD-Rom, Amiga, CD32

DEREK DE LA FUENTE

PowerDrive

La race des courses de voitures en vue de haut n'est pas près de s'éteindre avec l'arrivée imminente de PowerDrive chez US Gold. Développé par Rage (des Anglais pas manchots du compilateur), cette course de rallye voiture devrait se tailler une place de choix dans la catégorie. Non contents d'avoir contacté six constructeurs automobiles pour intégrer au mieux les caractéristiques des bolides (Mini Cooper, Cinquecento, Vauxhall Astra, Renault Clio, Celica et Ford Cosworth), les développeurs de Powerdrive ont suivi un stage dans une école de pilotage de rallye pour mieux s'imprégner de leur sujet.

La vue de haut est en légère perspective avec des sprites de voitures beaux et grand format. Aux dires de Rage, ce mode de vision permet de mieux apprécier les trajectoires, même s'il requiert de plus grandes capacités d'anticipation (vous assurez ou vous n'assurez pas ?).

Un des atouts majeurs de PowerDrive est la grande variété des situations de conduite. En plus des véhicules qui changent, vous pourrez piloter sur 48 circuits différents répartis dans huit pays (Suède, Kenya, Australie, Finlande, etc.). Évidemment, chaque région apportera son lot de terrains (sables, glace, boue, etc.) et conditions climatiques propres. Vous êtes un as du dérapage non-contrôlé ? Il va falloir s'appliquer un peu plus, car à la fin de chaque course on doit réparer la voiture en utilisant au mieux son budget.

Sinon, les données affichées en surimpression à l'écran sont simples et efficaces (compte-tours, vitesse, temps, rapport de boîte), et les commandes sont tout ce qu'il y a de plus classique (accélérateur, direction, freins, boîte automatique). La cerise sur le gâteau : on pourra jouer en réseau.







EDITEUR : *US Gold (1) 44.59.21.12*
SORTIE PRÉVUE : *PC CD-Rom (Oct.), Amiga (Nov.), CD32 (plus tard)*

PC [Windows]

DEREK DE LA FUENTE

Metal Marines





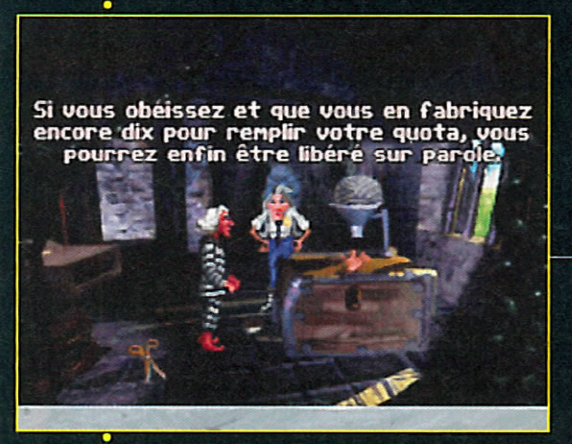
Pour la plupart d'entre vous, adeptes du jeu sur micro-ordinateur, le nom de Namco n'évoque sans doute pas grand chose. Il n'en va pas de même des consoleux, pour qui cet éditeur nippon est synonyme de qualité, comme en attestent les nombreux hits alignés sur Megadrive et autres Super NES par Namco.

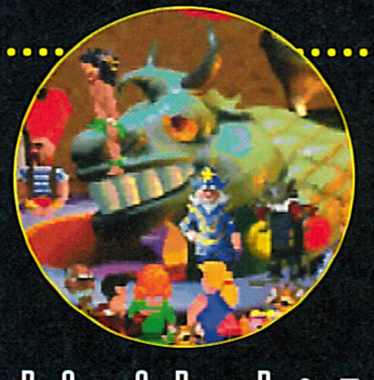
Mais avec la montée en puissance des PC sur le marché et le recul sensible des consoles traditionnelles, bon nombre d'éditeurs jusque-là dédaigneux décident de se lancer dans le développement de softs micros. Metal Marines est un exemple parfait de ce phénomène. Déjà sorti il y a quelques mois sur console Super Nintendo, le voici qui arrive à présent sur PC.

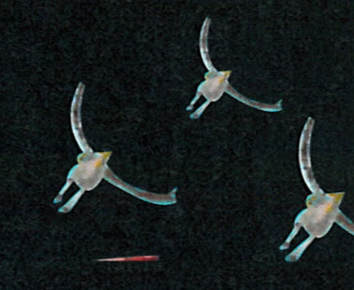
Metal Marines est un wargame dont l'action se déroule en temps réel, à la manière de Dune 2. Vous disposez, ainsi que votre adversaire, d'une île représentée en 3D isométrique, sur laquelle sont établies diverses installations militaires ainsi que trois Quartiers Généraux. Le but du jeu est de localiser, puis de détruire les QG de votre ennemi avant qu'il n'en fasse de même avec les vôtres. Localiser, car le territoire qu'occupe votre adversaire vous est au début du jeu totalement caché. Ce n'est qu'au fil de vos explorations (en envoyant des missions) que se révéleront peu à peu ses bâtiments. Une fois les points stratégiques détectés, il ne vous restera "plus" qu'à envoyer des missiles ballistiques et autres commandos de marines robotisés (d'où le nom, aaah, O.K., O.K., O.K.) afin de semer la destruction.

Bonne nouvelle, Metal Marines exploite l'environnement Windows et bénéficie donc de graphismes en SVGA très fins. Enfin, il vous sera possible d'y affronter votre bécane ou un ami, par le biais d'une liaison RS232 ou d'un modem. Après le beat'em up, le shoot'em up, voici venir le nuke'em all !

EDITEUR : *Mindscape*
TÉLÉPHONE : *(16) 99.79.66.48*
SORTIE PRÉVUE : *Novembre 1994*







PC CD-Rom

Léo de Urlevan

Kyrandia III
Malcom's Revenge

EDITEUR : Virgin (1) 53.68.10.10
STANDARD : PC - CD Rom
SORTIE PRÉVUE : Décembre

À SUIVRE... COMPAQ

Bref résumé de la saga : lors du premier volet Malcom, le méchant sorcier de Kyrandia a tué le roi et la reine. Brandon se vengea en le transformant en pierre. Dans le deuxième épisode, ce fut au tour de Zanthia d'affronter les forces du Mal. Dans ce nouvel épisode, vous incarnez... Malcom. Dès les premières actions, il clame haut et fort son innocence. La reine a été tuée par le couteau magique... tenu par Malcom ! Il explique qu'en fait, il ne cherchait qu'à arrêter le couteau magique. Personne ne le croit. Mais n'oublions pas que Malcom est méchant. C'est tout de même lui qui faisait disparaître un à un les arbres de Kyrandia. Par conséquent, vous aurez à incarner un personnage maléfique voulant juste prouver son innocence. Il gagnera des points en faisant le mal. Ça nous change de la plupart des jeux qui se ressemblent tous par la pauvreté de leur scénario.

Et puis là, c'est beau, mais quand je dis "c'est beau", c'est pas peu dire: énormément de séquences 3D Studio s'insèrent dans les décors. C'est bien simple, on ne reconnaît pas la griffe de 3D Studio tellement les sprites se fondent merveilleusement dans le paysage. Autre petite trouvaille qui ne gâche rien : quand vous posez un objet dans un endroit ombré, l'objet s'assombrit.

Les voix sont digitalisées (en anglais), mais les textes en français sont à l'écran. Ce que nous avons vu nous a beaucoup plu; mais je ne résiste pas au plaisir de vous raconter quelques actes de méchanceté que peut commettre notre héros. Dans les décors, on trouve toujours un môme qui parle une langue qui nous est inconnue. On en a vite marre et on commence à essayer les objets de son inventaire sur lui. Un clou, un tesson de bouteille, une paire de ciseaux ("tu veux que je te refasse une coupe, petit ?"). L'ordinateur vous décerne alors les points du plus mauvais baby sitter ! Bien entendu, il est assez déconseillé de faire cela sur votre petite sœur ! Enfin, quand c'est fait avec humour, ça passe beaucoup mieux que sur certains jeux d'arcade. À chaque fois que l'on gagne des points,













ils sont toujours différents et adaptés selon la situation. Et à chaque fois, on est plié en deux. À chaque fois que Malcom sort un jeu de mots vaseux – et ils sont nombreux – on entend les rires d'un public tout droit sorti de la roue de la fortune. L'interface n'empiète pas sur les écrans de jeu, car elle apparaît lorsque l'on dirige sa souris vers le bas. Vous y possédez un inventaire de dix objets. C'est également ici que vous pourrez déposer votre sceptre aux pouvoirs magiques. Un peu comme dans Kyrandia quand Zanthia récupérait son chaudron magique, ou comme quand Moulinex récupère un nounchakou dans la rédaction de Joy. Autre innovation : vous pouvez jouer au Malcom gentil, normal ou méchant. Et vous pourrez en changer à n'importe quel moment de votre aventure.

C'est toujours difficile de se prononcer sur une preview. Mais là, on voit difficilement comment, après cette version bêta, pourrait naître un mauvais jeu. Y a plus qu'à attendre... pas longtemps paraît-il : d'ici la fin de l'année.



CO

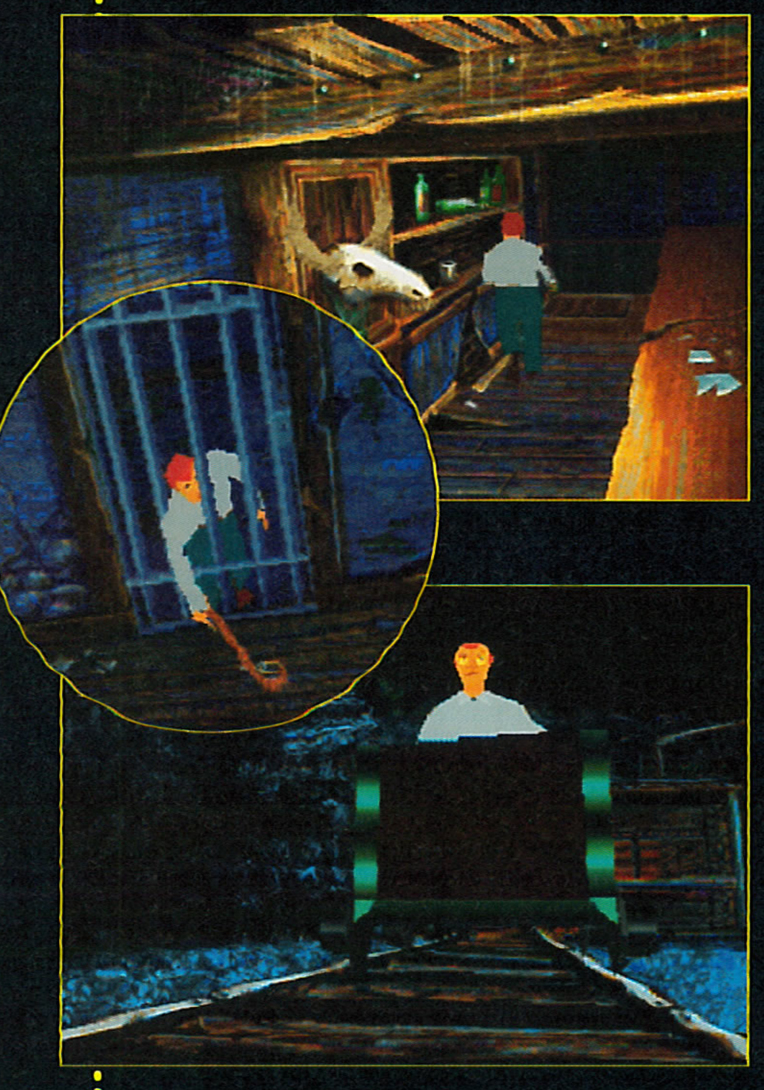
Co? Qu'est-ce que c'est que ce **Co?** Mais? Mais?

Ce **Co** n'a pas sa place ici, retirez-le immédiatement!

PC-CD

Lord Casque Noir

Alone in the Dark III



EDITEUR : Infogrames (16) 72.65.50.00
STANDARDS : PC-CD
SORTIE PRÉVUE : Fin Novembre

Une fois n'est pas coutume, le dernier épisode de la trilogie des Alone in the Dark sortira d'abord en CD, puis en disquette. Inutile de vous présenter le concept d'un jeu déjà primé dans le monde entier. La représentation de l'action en trois dimensions qui en a fait son immense succès reste inchangée, rapidité mise à part, et l'ambiance lugubre du premier jeu de la série reste omniprésente. Mais Alone 3 réserve aussi quelques surprises qui ne manque pas d'intérêt. L'histoire débute en fait lorsque le second épisode prend fin. Carnby, toujours aux prises avec des fantômes, débarque dans une ville de western en plein désert de californie, plus exactement sur la faille de San Andreas, réputée pour son activité sismique. Cet ancien village réservé aux tournages de films, grouille de revenants armés. Carnby devra, outre les éviter, retrouver un infâme personnage qui veut provoquer un séisme d'une ampleur sans précédent.

Alone 3 vous donnera l'occasion d'assister à la mort de Carnby (sniff !), réincarné tour à tour en cougouar et en cowboy. Les animations sont magnifiques, notamment celles du félin, et les ennemis qui meurent se transforment désormais en bestioles de mauvais augure s'échappant dans un brouhaha de cris stridents.

D'autres améliorations concernent le nombre de sauvegardes (4 x 6 sauvegardes possibles), le réglage du niveau de difficulté, y compris pendant le jeu, l'accélération des routines d'affichage permettant d'obtenir une fluidité conséquente sur un 386DX40. Enfin, signalons les multiples petits clins d'œil aux deux épisodes précédents.

Sans innover plus que ça, Alone 3 nous promet encore de longues heures (70 d'après l'auteur) d'amusement, et ne pourra qu'enchanter les fidèles de la série. À suivre...





AMIGA

Pinky

Pinball Illusions



Et hop ! C'est reparti pour le troisième volet de la saga flipperienne de 21st Century, intitulé Pinball Illusions. Mais cette fois, il devrait s'agir de l'ultime flipper sur Amiga, aboutissement d'années de développement de ce type de jeu. Trois nouvelles tables vous attendent dans Pinball Illusions, bourrées à craquer de couloirs et toboggans. Nouveautés notables, la possibilité de passer en haute ou basse résolution d'un simple appui sur une touche de votre clavier, ainsi que la (très réclamée) présence d'un mode multi-bille. Du tout bon en perspective pour les piliers de bar.



EDITEUR : 21st Century (19/44) 235.851.852
STANDARDS : A1200/CD32
SORTIE PRÉVUE : Novembre 94

c'est enfin autorisé

copiez!...

vous en avez maintenant le droit!

Vous avez bien lu. Grâce à Joystick, vous pouvez copier. Des jeux, des images, des programmes pour tricher à donf.

Il vous faut un Minitel, un câble Minitel, notre programme Fissa!, un PC. Vous vous connectez sur 3615 Joystick où vous ne payez que 99 centimes par minute.

Copiez chez vous et pour moins de 120 francs le fameux Nishiran, un jeu complet et passionnant pour votre PC. Vous avez le droit!



Notre réputation est en jeux.

(mise en page honteusement copiée sur une superbe publicité du groupe de presse anglais Future Publishing annonçant le lancement du magazine ".net". Parce que nous, quand on pompe, on le dit...)

Renvoyez ce bon de commande à: Joystick, Service Fissa, 10, rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois Perret Cedex. Chèques et mandats à l'ordre de HDP. Tarifs TTC, port compris.

Nom: .... Prénom: ....

Adresse: ....

Code Postal: .... Ville: ....

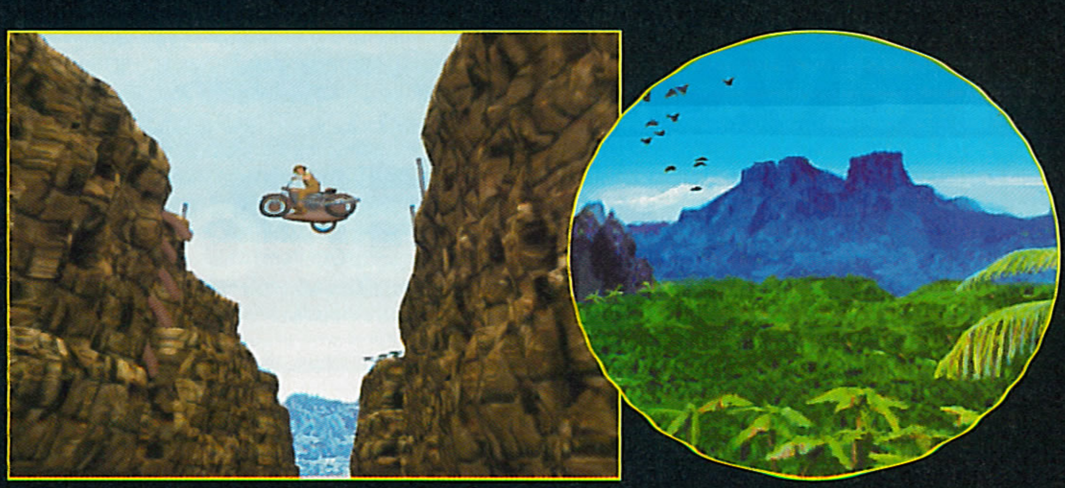
Je commande: (délai: 7 jours)

- ❒ Fissa version PC, le soft seul: 15 francs
- ❒ Fissa version PC + le câble: 65 francs (câble PC/Minitel 25 broches femelle)
- ❒ la K7 audio de Moulinex jouant du violon, 90 mn: 42000 francs.

CDI & PC CD

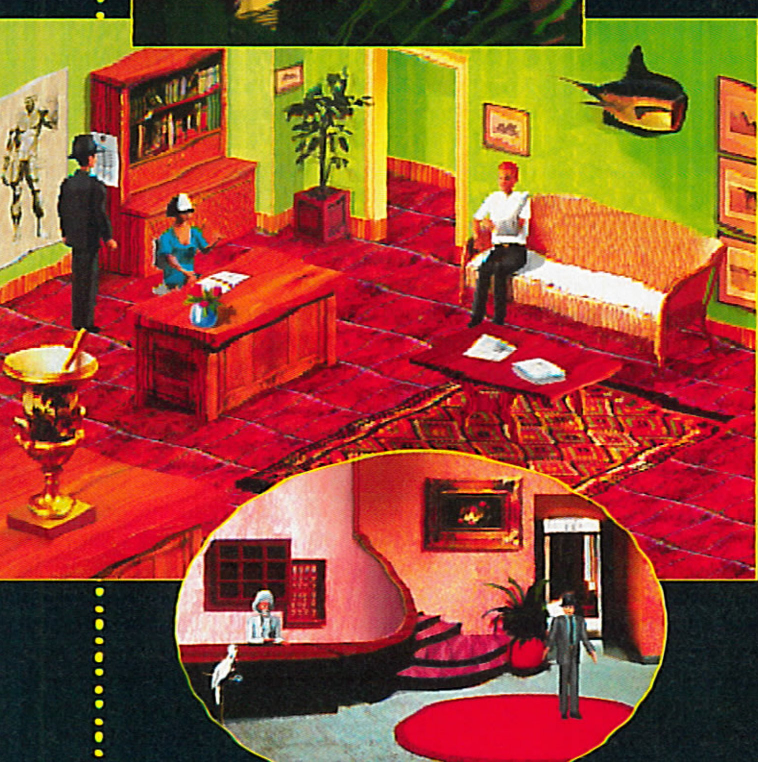
Lord Casque Noir

Secret Mission





EDITEUR : *Microids*
STANDARDS : *CDI, PC CD*
SORTIE PRÉVUE : *Fin novembre*



Jeff 4, tel est le nom de notre héros. Cet agent secret chargé de mettre la main sur des documents prouvant qu'un coup d'état est bel et bien prévu le jour de la fête nationale, va devoir avant toutes choses recouvrer la mémoire. À peine posé sur l'île, notre Jeff4 reçoit en effet un violent coup de matraque le plongeant dans un état d'amnésie profond. Le jeu débute dans une chambre d'hôpital...
"Allez, debout feignant" ! Sur ces bonnes paroles, Jeff43 se lève, la tête comme une pastèque. Après quelques hésitations, notre homme57 se lance à la recherche de son identité. Difficile de ne pas être frappé à notre tour par le style de graphisme employé : mi-pastel, mi-photo, le résultat obtenu change un tant soit peu de l'ordinaire.
Conçu au départ pour un large public, Secret Mission ne sera pas d'une grande difficulté. Une raison à cela : les utilisateurs de CD-I sont pour la plupart d'entre eux novices en la matière (il n'existe quasiment pas de jeux d'aventure sur cette bécane). Il suffira donc de manier quelques objets au travers d'icônes et de faire preuve d'un peu de logique pour parvenir à remplir sa mission. Et puis le jeu sera entièrement en français parlé, ce qui, vous en conviendrez, facilite pas mal les choses. Mais ne vous y trompez pas, les aventures de Jeff3,14 seront suffisamment étendues pour vous procurer de longues heures de plaisir... enfin, je l'espère. Test le mois prochain.



CD-I

Iansolo

Big Bang Show

Au vue du titre de ce jeu CD-I, je pensais qu'allait m'être enfin donnée la réponse sur le devenir de la vie, de l'univers et du reste. Eh bien non pas du tout, Big Bang Show, destiné aux plus jeunes, est un jeu d'arcade couplé à un Quizz. La présentation en vidéo digitalisée est assurée par Albertus le savant fou. Ensuite vous devez diriger Sparkie, une boule orange rebondissante, dans plus de 100 tableaux, en ramassant les bons bonus et en évitant les trappes cachées. Entre les phases d'arcade viennent s'intercaler des questions de culture générale. Les tableaux se répartissent en cinq époques (Big Bang, Préhistoire, Moyen-Age, 20ème siècle et le Futur) et une séquence de saut dans l'espace avec collecte de bonus supplémentaires matérialise le passage d'une époque à l'autre. Souhaitons qu'Infogrames fasse un peu évoluer ce produit avant la sortie finale: lorsque l'on répond mal au Quizz, Big Bang Show ne donne pas pour autant d'explications ou la réponse exacte. Le discours du savant n'est pas non plus un modèle d'imagination. Enfin, il y a quand même pas mal d'options et on peut jouer à deux.



EDITEUR : *Philips/Infogrames (16) 78.03.18.46*
STANDARDS : *CD-I*
SORTIE PRÉVUE : *Décembre*


HELL

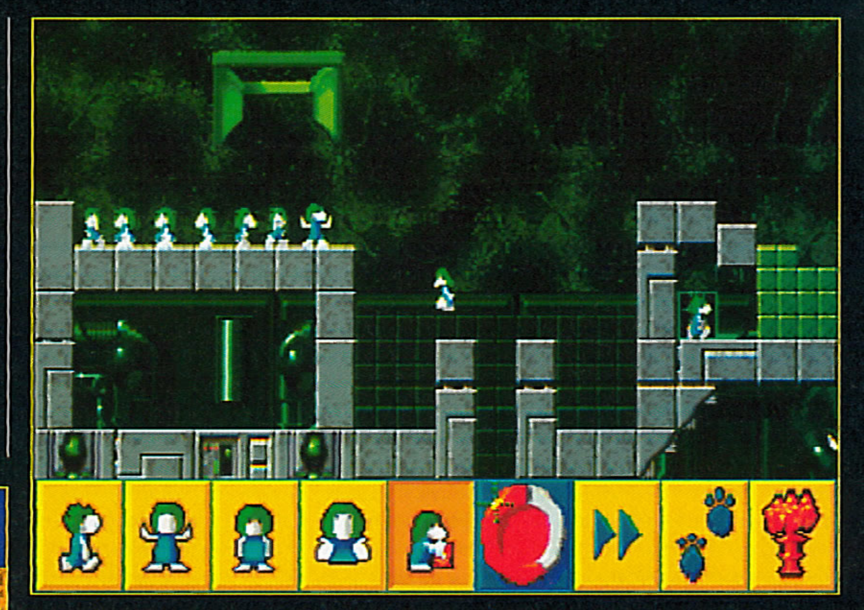
PC AMIGA

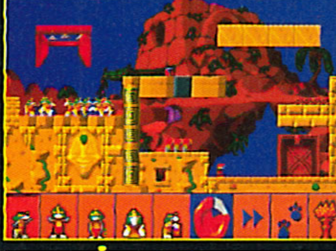
Lord Casque Noir

Lemmings 3

All new world of Lemmings

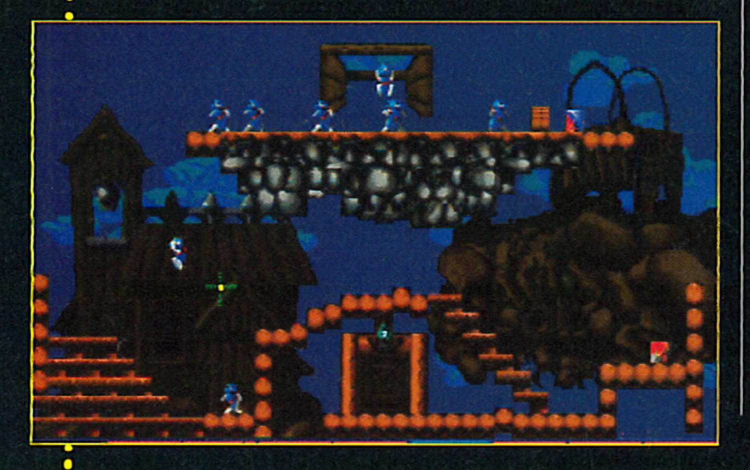
EDITEUR : Psygnosis (1) 46.43.93.10
STANDARDS : PC Amiga
SORTIE PRÉVUE : Fin Novembre







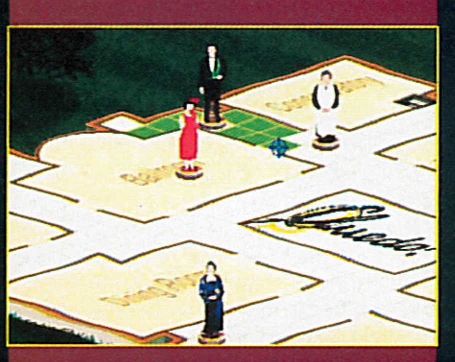
Alert, tuuuiiiit, tuuuiiiit, red alert. Les gnômes aux cheveux verts sont de retour. On a eu droit à Lemmings sur quasiment toutes les machines, on a eu droit à des scénarii disk, à des séries limitées, à une suite : Lemmings 2, on a eu droit... Stop, moi les lemmings, ils me sortent par les trous de nez si vous voulez tout savoir. À peine ai-je eu le temps d'oublier leur tête que voilà Lemmings 3. Arrrghhh... Alors ils se reproduisent là ou quoi ? À défaut de lancer la disquette par la fenêtre, ma conscience professionnelle me dicte qu'il vaut mieux la glisser dans le lecteur de ce bon vieux PC, chose que je fais aussi sec. Et oh, more surprises, une fois n'est pas coutume, le jeu a été entièrement remanié. Ouf ! On a frisé l'overdose.
Les lemmings tout d'abord sont plus gros (mais alors, ils bouffent là ou quoi ?) et leurs gestes mieux décomposés. Leur maniement paraît nettement amélioré. Ensuite, les tableaux sont aussi bien en hauteur qu'en largeur avec un scrolling multidirectionnel en conséquence. Les décors des niveaux sont moins pauvres que dans les jeux précédents et les Lemmings maîtrisent mieux leurs outils. Avec plus de 120 niveaux dont certains seront cachés, avec une pléthore de nouveaux pièges et de monstres, espérons que ce Lemmings 3 parviennent à nous tenir en haleine comme y était parvenu Lemmings 1 en son temps. Ah oui, j'oubliais, All New World of Lemmings comprendra 4 mini-épisodes qui sortiront à intervalle régulier. À suivre dès le mois prochain.



CD-I



Cluedo



Saviez-vous qu'il se vend plus d'un million de boîtes du jeu de plateau Cluedo chaque année dans le monde? Dans ce jeu d'enquête détective, les joueurs (jusqu'à 6 par partie) doivent trouver qui a commis un meurtre, dans quelle pièce de la maison et avec quelle arme. Mais la comparaison de Cluedo CD-i avec le jeu de plateau s'arrête là. Nécessitant l'extension FMV, cette version informatique y ajoute la dimension vidéo et... et... l'interaction complètement multimédia, bien sûr!
Au début de la partie, les joueurs choisissent quels personnages ils incarnent, puis se déplacent sur le plateau en jolie perspective 3D. Quand un joueur entre dans l'une des pièces de la maison, l'enquête peut commencer. On pourra par exemple examiner un objet, interroger un personnage (mais attention le véritable meurtrier peut vous raconter des cracks), lancer un film vidéo de la pièce avant le meurtre ou trouver des passages secrets. Quand on se sent prêt à porter une accusation, on sonne le maître d'hôtel et on cafarde. La réalisation est de bon aloi avec des intérieurs très cosy à la Agatha Christie et des acteurs convaincants dans les scènes FMV. Somme toute, ce style de jeu convivial entre amis convient bien à la console familiale de Philips. Mais alors je m'interroge: à quand une version de Twisted (actuellement sur 3DO) pour CD-i? Hein, quand M'sieur Philippe? Quand... hein, quand?

EDITEUR : Philips
(1) 47.28.51.00
STANDARDS : CD-I
SORTIE PRÉVUE : Décembre

Sur le **36.70.14. 36**, Nous vous proposons CHAQUE SEMAINE une sélection de 15 NOUVEAUX programmes pour PC et AMIGA (Jeux, Utilitaires, animations pour adulte, etc...). Pour les recevoir, c'est TRES SIMPLE : pas d'argent à envoyer, Pas de tirage au sort. Il vous suffit d'appeler par téléphone (sans composer le 16), Le **36.70.14.36**, choisir par téléphone le programme que vous désirez recevoir, indiquer vos coordonnées, et vous recevrez le programme choisi, par la poste SOUS 48H.

Gagnez très facilement une 3DO en quelques minutes sur le 3615 3DO ou par téléphone au 36.70.36.79

NEWS

Ce mois-ci, encore des centaines de nouveaux sharewares PC et AMIGA à recevoir sur simple demande par minitel sur le 36.27.77.70. EXCLUSIF : vous pouvez dès aujourd'hui réserver votre carte 3DO pour PC sur le 36.27.77.70.(cette réservation ne vous engage pas. Vous pourrez l'annuler à tout moment).

Transformez votre PC 386 en 486 à partir de 690 frs !(Installation, Déplacement sur Paris, et pièces compris) Appelez nous vite pour plus de détails sur cette offre exceptionnelle !

Très nombreux CD ROM (jeux, utilitaires, simulateurs de vols, éducatifs, encyclopédies, CD ROM X) à partir de 99 frs sur le 36.27.77.70 par minitel !!!

Pour vendre rapidement votre Micro-ordinateur connectez vous sur le 36.27.77.70 une offre de rachat vous sera faite sous 24 H.

Vous recherchez un PC d'occasion, appelez nous vite pour connaitre nos nombreuses offres.

ACHETEZ MOINS CHER PAR MINITEL* !

Achetez enfin vos jeux moins chèrs, grâce au Minitel. Tous les prix affichés ci-dessous sont exclusivement valables pour les commandes effectuées par Minitel, au **36.27.77.70.** Vous y trouverez également des centaines d'autres jeux, des consoles, des ordinateurs, des accessoires à des prix vraiment exceptionnels.Et si vous ne trouvez pas le jeu que vous recherchez, contactez nous dans la rubrique " ecrivez nous " du **36.27.77.70**, et nos spécialistes feront le maximum pour vous le proposer rapidement au meilleur prix. Vous pouvez également commander par téléphone, à des prix parfois moins avantageux, mais toujours très intéressants, en appelant nos conseillers au (1) 45.80.71.50. De plus, jusqu'au 30 novembre 1994, pour toute commande de jeu ou périphérique pour P.C. passée par Minitel sur le **36.27.77.70,** nous vous offrons un jeu surprise. Ce jeu d'action très célèbre, vous sera envoyé en même temps que votre commande.

PC

MICROCOSM CD	129 F
LANDS OF LORES CD	289 F
COMPIL 80 MEGA HITS CD	199 F
BATTLE ISLE 2 CD	279 F
COMPILATION JUMP	129 F
SYNDICATE PLUS CD	274 F
SIM CITY 2000	219 F
DRACULA	99 F
PINBALL FANTAISIE	184 F
RAVENLOFT	289 F
RAPTOR	239 F
REUNION	329 F
DOOM 2	N.C.

CD ROM X

PINK LADY VIDEO	99 F
TABOO 94 VIDEO	99 F
ORIENTAL HOT NIGHT 2	99 F
LA TRAVIATA	99 F
SAKURA	99 F
MEN'S CLUB VIDEO	99 F
INSATIABLE WOMAN	99 F
OBSESSIONS	99 F
MY ASIAN LADIES VOL 1	99 F
MY ASIAN LADIES VOL 2	99 F
ROPE & CHAINS	99 F

AMIGA

ISHAR 3 A1200	239 F
DUNE 2	199 F
SIM CITY DELUXE	229 F
BRIAN THE LION A1200	159 F
TOTAL CARNAGE A1200	219 F
BENEFACTOR	159 F
ZOOL	99 F
VROOM	99 F
ADDAMS FAMILY	99 F
NIGEL MANSELL CD32	169 F
SENSIBLE SOCCER 92/93 CD32	139 F

ACCESSOIRES DIVERS

LECTEUR DE CD ROM DOUBLE VITESSE SONY	890 F
DISQUE DUR 420 MO	1490 F
IMPRIMANTE JET D'ENCRE 160 CPS	1490 F
CARTE SON COMP. SOUND BLASTER 2	199 F
JOYSTICK PC	69 F
THRUSMASTER	659 F
20 DISQUETTES 3"1/2 HD VIERGES PRE-FORMATTEES	69 F
HAUTS PARLEURS	99 F
LECTEUR CD-ROM Double vitesse panasonic+carte son prosonic 16 bit + LAND'S OF LORE + MEGARACE	1990 F

TEL : (1) 45.80.71.50

De 14h30 à 20h00

RECEVEZ DES JEUX GRATUITEMENT*

En accumulant des points fidélités.

Chaque commande effectuée par minitel au **36.27.77.70** vous donne droit à des points fidélités. En les accumulant, vous pourrez recevoir gratuitement et très rapidement, les jeux, cartouches et consoles de votre choix.

MIEUX ENCORE !

Vous pouvez même accumuler suffisamment de points fidélités **SANS** rien nous acheter, mais en répondant simplement et autant de fois que vous le désirez à nos sondages par minitel sur le **36.27.77.70.**

Pour plus d'informations sur les points fidélités, consultez vite le **36.27.77.70** ou appellez nos conseillers au **(1) 45.80.71.50**

MINITEL 36.27.77.70 24h/24

Le **36.27.77.70** est un numéro d'accès **DIRECT** et **NATIONAL** à notre service MINITEL. Il vous suffit de composer ce numéro sur votre téléphone, et d'appuyez sur la touche Connexion/Fin de votre minitel. NE PAS FAIRE LE 16.

NE PAYEZ PLUS LES SHAREWARES*

Saviez-vous que les sharewares et les freewares doivent être mis à votre disposition gratuitement ? Et ce n'est qu'après avoir testé le shareware, que vous pouvez décider, si vous le désirez, de payer directement son auteur.

Sur le **36.27.77.70**, pas d'argent à envoyer, pas de longues et coûteuses heures de téléchargement pour recevoir ces programmes. Il vous suffit juste de choisir les sharewares et les freewares que vous désirez parmis les plusieurs centaines de programmes disponibles sur le **36.27.77.70** : jeux, utilitaires dos ou windows, graphismes, très nombreux utilitaires pour DOOM, programmes pour finir des centaines de jeux (vies infinies, armes illimitées, etc...), images ou animations **pour adultes**, etc...), puis d'indiquer vos coordonnées, et vous les recevrez par la poste sous 48H. Et si vous ne trouvez pas le programme qui vous interesse, mettez nous un mot dans la rubrique "ecrivez nous" du minitel, et nous ferons tout pour vous le trouver.

Les Configurations Multimédia

386 SX- 40

2 Mo RAM - 70ns
Disque dur **340 Mo**
Lecteur 3" 1/2 - 1,44 Mo
Carte controleur IDE
Carte Super VGA TRIDENT 512Ko
Moniteur Super VGA COULEUR 0,28
Boitier mini-tour 200 Watts
2 ports série, 1 port //, 1 port JEUX
Clavier 102 touches
Lecteur de CD ROM SONY Dbl Vit
Carte son 16 BITS Multi CD

5490 Frs

386 DX- 40

128 Ko cache
4 Mo RAM - 70ns
Disque dur **340 Mo**
Lecteur 3" 1/2 - 1,44 Mo
Carte controleur IDE
Carte Super VGA TRIDENT 512Ko
Moniteur Super VGA COULEUR 0,28
Boitier mini-tour 200 Watts
2 ports série, 1 port //, 1 port JEUX
Clavier 102 touches
Lecteur de CD ROM SONY Dbl Vit
Carte son 16 BITS multi CD

6190 Frs

486 DX- 40 VLB

256 Ko cache
4 Mo RAM - 70ns
Disque dur **420Mo**
Lecteur 3" 1/2 - 1,44 Mo
Carte controleur IDE VLB
Carte Super VGA 1 Mo **Accélératrice**
Moniteur Super VGA COULEUR 0,28
Boitier mini-tour 200 Watts
2 ports série, 1 port //, 1 port JEUX
Clavier 102 touches
Lecteur de CD ROM SONY Dbl Vit
Carte son 16 BITS multi CD

7490 Frs

486 DX2- 66 VLB

256 Ko cache
4 Mo RAM - 70ns
Disque dur **420 Mo**
Lecteur 3" 1/2 - 1,44 Mo
Carte controleur IDE VLB
Carte Super VGA 1 Mo **Accélératrice**
Moniteur Super VGA COULEUR 0,28
Boitier mini-tour 200 Watts
2 ports série, 1 port //, 1 port JEUX
Clavier 102 touches
Lecteur de CD ROM SONY Dbl Vit
Carte son 16 BITS multi CD

8290 Frs

486 DX4-75 VLB

256 Ko cache
4 Mo RAM - 70ns
Disque dur **420 Mo**
Lecteur 3" 1/2 - 1,44 Mo
Carte controleur IDE VLB
Carte Super VGA 1 Mo **Accélératrice**
Moniteur Super VGA COULEUR 0,28
Boitier mini-tour 200 Watts
2 ports série, 1 port //, 1 port JEUX
Clavier 102 touches
Lecteur de CD ROM SONY Dbl Vit
Carte son 16 BITS multi CD

9990 Frs

EN CADEAU, TOUTES LES CONFIGURATIONS SONT LIVREES AVEC MS DOS INSTALLE, UNE SOURIS ET SON TAPIS ET 2 HAUTS PARLEURS. DE PLUS SI VOUS COMMANDEZ PAR MINITEL SUR LE 36.27.77.70. NOUS VOUS OFFRONS PLUS DE 20 MO DE JEUX. N'HESITEZ PAS A APPELER NOS CONSEILLERS AU 45.80.71.50 POUR TOUS RENSEIGNEMENTS CONCERNANT LES CONFIGURATIONS.

LES PRIX INDIQUES POUR NOS CONFIGURATIONS SONT DES PRIX MAXIMUMS GARANTIS. CES PRIX POUVANT BAISSER A TOUT MOMENT, APPELLEZ NOUS AU (1) 45.80.71.50 POUR BENEFICIER DE NOS MEILLEURS OFFRES. TOUTES LES CONFIGURATIONS SONT MODULABLES SUR DEMANDE.

ACHETEZ VENDEZ ECHANGEZ AVEC LES PETITES ANNONCES DU 36.27.77.70

*Prix de la communication en sus.

Hollywood communication SARL. 127 Rue amelot 75011 Paris B 394 370 928 PARIS Tél : (1) 40 36 64 41 Fax : (1) 40 36 64 43

VRAI FAUX

■ *Il n'y aura pas de suite à Gabriel Knight*
FAUX : Sierra prévoit la sortie de Gabriel Knight 2 pour la fin 95

■ *Il n'y aura plus de missions disk pour X-Wing. Beuh...*
FAUX : Mais si ! Fin novembre devrait sortir Defender of the Empire. On vous en dira plus prochainement.







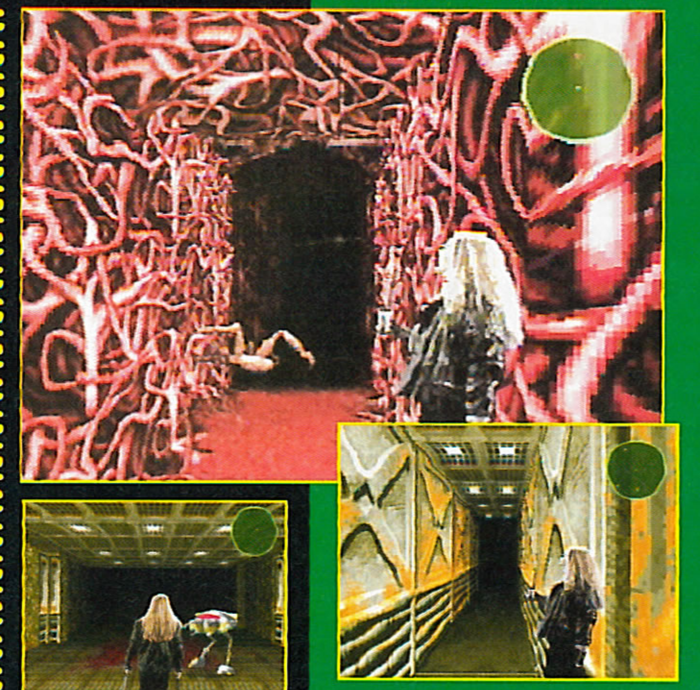
PC CD-Rom - 3DO

Derek Dela Fuente

Virtuoso

Virtuoso fait partie de ces softs qui se sont engouffrés dans la brèche ouverte par Doom. Le héros est une rock star qui, lassée de la vie en tournée (c'est vrai, quoi, toutes ces groupies qui ne cessent de vous sauter dessus, ce doit être d'un pénible !), se réfugie dans les mondes virtuels de son ordinateur. Il évolue à travers trois univers différents, chacun peuplé de son lot de monstres divers et variés qu'il s'agit de dégommer. Le premier tableau est la planète Mars, où l'on retrouve des araignées géantes - ce qui ne surprendra pas les fans de David Bowie (and the spiders from Mars). Chacun des univers comprend au moins huit niveaux. Sera-ce suffisant pour assurer une durée de vie conséquente ? Le héros est un fier rocker digitalisé aux longs cheveux blonds. Aussi, la musique (œuvre d'un groupe local de heavy metal de Birmingham) a-t-elle été particulièrement soignée, ce qui est tout de même la moindre des choses lorsque l'on choisit un thème pareil. Notons enfin que le développement en est à son dixième mois : le bébé est pour bientôt.

EDITEUR : Elite
STANDARDS : PC - 3DO
SORTIE PRÉVUE : Décembre



PC - 3DO

Derek Dela Fuente

Power Slide



La volonté d'Elite, à l'origine de la conception de Power Slide, était de se démarquer des sempiternelles courses de rallye sur PC pour se rapprocher de la véritable simulation. Ici, le réalisme est à l'ordre du jour, avec des véhicules qui répondent d'une manière saisissante aux injonctions du conducteur. Vous pouvez choisir votre bolide parmi six modèles qui courent réellement le championnat du monde de rallye. Suivant la voiture, qui peut posséder deux à quatre roues motrices, la conduite est différente. Sept circuits sont proposés, où vous traversez des déserts, des forêts, les Alpes... Il faut aussi compter avec une météo capricieuse, et être prêt à prendre le volant de nuit. Bref, vous expérimentez, en 3D complète, toutes les sensations du pilote de rallye. La course est restituée par des caméras placées au-dessus, devant et derrière le véhicule. Le tableau de bord est des plus classique, avec compteur de vitesse, distance et changement de vitesses. Pas d'indicateur de dommages : il s'agit d'une simulation, or il est rare de voir un voyant virant au rouge dans une voiture de rallye quand elle s'est frottée de trop près aux barrières de sécurité... Vous constatez par vous-même les dégâts en fonction de la tronche de la bagnole et après quelques manœuvres douteuses. Si vous êtes équipé d'un 486, vous pouvez courir à deux joueurs, avec l'écran divisé en deux. Notons enfin que Power Slide se joue au joystick ou bien avec volant et pédalier, pour renforcer encore l'aspect simulation.

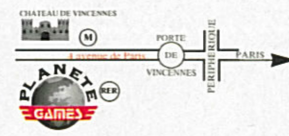








EDITEUR : Elite
STANDARDS : PC - 3DO
SORTIE PRÉVUE : Décembre



Pour 699 Frs de jeux achetés : 1 JEU DOM SHAREWARE EN CADEAU !



Tél. : 16 (1) 43 98 39 38
Tél. : 16 (1) 43 65 02 02
Fax : 16 (1) 43 65 43 46

4, avenue de Paris
94300 Vincennes

TOUTES LES NOUVEAUTÉS À DES PRIX EXTRA-TERRESTRES

Un grand nombre de titres disponibles en stock ! n'hésitez pas, demandez nous !

LECTEURS DE CD-ROM

MITSUMI Double Vitesse	**799 FTTC**
TOSHIBA 340 1 B (SCSI)	1 890 FTTC
TEAC Quadruple Vit. 4 X	2 790 FTTC
MITSUMI Triple Vitesse	**1 370 FTTC**
PANASONIC 562 B	**1 070 FTTC**
PANASONIC 562 B+3 CD Jeux	1 680 FTTC
PIONEER Kit Puissance 4X	4 990 FTTC
PLESTOR 4X INTERNE	3 990 FTTC
TOSHIBA 3501 B (4X)	3 950 FTTC

CARTES SONORES

SOUND BLASTER PROVALUE	619 FTTC
SOUND BLASTER 16 VALUE	800 FTTC
SOUND BLASTER A W 32	1 970 FTTC
SOUND BLASTER 16 MCD	1 090 FTTC
SOUND BLASTER 16 ASP	1 390FTTC
SOUND BLASTER 16 SCSI	1 251FTTC
PACK DIGITAL EDGE 3X	**5 244 FTTC**
PACK GAMES	2 668 FTTC
KITMULTIMEDIA, LX	1 890 FTTC
PRO SONIC SCSI 2	630 FTTC
PRO SONIC (MCD)	**639 FTTC**
PRO SONIC 16 (PROMO)	590 FTTC

GAMME ACCESSOIRES

KONIC PC	139 FTTC
QUICKSHOT QS 123	99 FTTC
FLIGHTSTICK	329 FTTC
FLIGHTSTICK PRO	479 FTTC
JETSTICK	**249 FTTC**
SOURIS 400 DPI (3BOUTONS)	110 FTTC
DRIVE EXTERNE C/A	485 FTTC
MEGABOARD C/A 500	479 FTTC
KIT PRIMAX IR (JOYSTICK À INFRAROUGRE)	340 FTTC
KIT PRIMAX FL	90 FTTC

PC 3"1/2 TOP 15

1942 PACIFIC AIR WOLF	229 FTTC
AL QUADIM	339 FTTC
ALIEN LEGACY	**299 FTTC**
BATTLE ISLE II	333 FTTC
BATTLE BUGS	259 FTTC
BENEATH OF STELL SKY	269 FTTC
BLOODNET	269 FTTC
BREAKTHRU	279 FTTC
CANNON FODDER	279 FTTC
COLONIZATION	**339 FTTC**
CORRIDOR 7	75 FTTC
DELTA V (E)	**279 FTTC**
DOOM (ShareWare)	79 FTTC
DOOM II	**349FTTC**
DUNE II	269 FTTC
F14 FLEET DEFENDER	299 FTTC
FIFA SOCCER	269 FTTC
FIGHTER WING	NC
FLIGHT SIMULATOR V	329 FTTC
GENESIA	280 FTTC
GOAL	285 FTTC
HALLOWEEN HARRY	NC
HEIMDALL II	285 FTTC
HOCUS POCUS	NC
HOKUM KA-50	**399 FTTC**
INDY CAR RACING	285 FTTC
ISHAR III	275 FTTC
KING QUEST VI	315 FTTC
KYRANDIA II	295 FTTC
LEISURE LARRY VI	225 FTTC
LODE RUNNER	**249 FTTC**
LOST VALE ULTIMA VIII	NC
MICROMACHINE	**259 FTTC**
NHL HOCKEY 95	NC
OUT POST	**269 FTTC**
OVERLORD VF	**325 FTTC**
PACIFIC STRIKE	315 FTTC
PINBALL FANTAISIE II	NC
PIRATE GOLD	259 FTTC
PIZZA CONNECTION	399 FTTC
QUARANTINE	249 FTTC
RAPTOR	259 FTTC
RAVENLOFT	**329 FTTC**
REUNION	NC
ROBINSON REQUIEM	289 FTTC
SEAWOLF	329 FTTC
SIM CITY 2000 (WIN)	**279 FTTC**
STAR TREK JUDGEMENT RITES	369 FTTC
STAR CRUSADER	**249 FTTC**
STAR CRUSADER DATA	**129 FTTC**
SPACE SIMULATOR	**319 FTTC**
STONEKEEP	NC
SYSTEME SHOCK	**310 FTTC**
SUPER SKY III	249 FTTC
TFX	289 FTTC
THE HORDE	**NC**
THE SETTLERS	329 FTTC
THEME PARK	314 FTTC
TIE FIGHTER	**319 FTTC**
ULTIMA VIII	319 FTTC
VROOM MULTIPLAYER	249 FTTC
WINGS OF GLORY	NC
X-WING	329 FTTC
ZEPPELIN	399 FTTC

CD DE CHARME (ADULTES)

ASIAN DREAM GIRL 2	160 FTTC
BUSTY BABES	295 FTTC
CALIFORNIA CALENDER	251 FTTC
CALIFORNIA DAYDREAM	256 FTTC
CAMP DOUBLE	275 FTTC
COLLECTION PRIVÉE V1	**160 FTTC**
COLLECTION PRIVÉE V2	200 FTTC
COLLECTION PRIVÉE V3	160 FTTC
DEVIL IN MISS JONES	300 FTTC
ENDANGERED	254 FTTC
EXPOSE	260 FTTC
FRAT GIRLS OF DOUBLE	254 FTTC
GIRLS IN VIVID 1	150 FTTC
GIRLS IN VIVID 2	150 FTTC
HIGHT VOLULES NUDES	240 FTTC
HIDDEN OBSESSIONS	**176 FTTC**
KAMA SUTRA	**314 FTTC**
LUSTY LADIES	110 FTTC
MAIN STREET USA	250 FTTC
MYSTIC OF ORIENT	230 FTTC
RAQUEL RELASED	160 FTTC
ROPE & CHAINS	**110 FTTC**
SECRETS	**199 FTTC**
SEXUAL EXTASY	180 FTTC
SEXUAL OBSESSION	250 FTTC
101 SEX POSITIONS V1	330 FTTC
101 SEX POSITIONS V2	330 FTTC
SOUTHERN BEAUTIES	**310 FTTC**
SURFER GIRLS	**254 FTTC**
SWEET CHEEKS	120 FTTC
VIRTUAL ESCORT	**449 FTTC**
LA TRAVIATA	**110 FTTC**
WOMEN OF VENUS	200 FTTC
BEST OF EXCT	**249 FTTC**
PORN BIRDS 1	99 FTTC
THE FACE	249 FTTC
DIRTY LAUNDRY	249 FTTC
GROUPE THERAPY	249 FTTC
BIG TOWN	249 FTTC
MARRIED WOMEN	249 FTTC

EDUCATIFS ET LOISIRS

GAMME COMPLETE COCKTEL	
ADIBOU DE LA MATERNELLE AU CP (CD/3,5)	249 A 429 FTTC
ADI ECOLE DU CE1 AU CM2	249 A 299 FTTC
ADI COLLEGE DE LA 6EME A LA 3EME	249 A 299 FTTC
ANGLAIS EN 90 LECONS - TOME 1	495 FTTC
ANGLAIS EN 90 LECONS - TOME 2	495 FTTC
GAMME NATHAN	NC
GOLF 1.0 FR	**320 FTTC**
GOLF COURSES - BANFF SPRING FR	**190 FTTC**
GOLF COURSES - MAUNA KEA FR	**190 FTTC**
GOLF COURSES - PINEHURST FR	**190 FTTC**
INSTRUMENTS DE MUSIQUE FR	**550 FTTC**
LES DINOSAURES FR	**450 FTTC**
ENCARTA 94 US	**750 FTTC**
CINEMANIA 94 US	**450 FTTC**
AUTEUR EN HERBE	**390 FTTC**
ARTISTE EN HERBE	**390 FTTC**
FLIGHT SIMULATOR	**300 FTTC**
FLIGHT PARIS (SCENARIO)	**300 FTTC**
FLIGHT NEW YORK (SCENARIO)	**284 FTTC**
SPACE SIMULATOR (4.5) NOUVEAUTE EFFETS FANTASTIQUES	**350 FTTC**

CD 32

ALIEN BREED + QWAK	180 FTTC
ARABIAN NIGHTS	110 FTTC
BANSHEE	215 FTTC
BRIAN THE LION	189 FTTC
BRUTAL SPORT FOOTBALL	180 FTTC
BUBBA"N" STRIX	215 FTTC
CHUCK ROCK I	110 FTTC
CHUCK ROCK II	215 FTTC
DEEP CORE	NC
DISPOSABLE HERO	220 FTTC
FIRE & ICE	180 FTTC
FIRE FORCE	220 FTTC
FRONTIER-ELITE II	220 FTTC
FURRY OF THE FURRIES	210 FTTC
GLOBAL EFFECT	180 FTTC
HEIMDALL II	260 FTTC
HUMANS I + II	220 FTTC
JAMES POND II	180 FTTC
LABYRINTH OF TIME	NC
LEMMINGS I	190 FTTC
LOTUS TRILOGY	220 FTTC
MICROCOSM	330 FTTC
MORPH	180 FTTC
NIGEL MANSELL	220 FTTC
PREMIERE	110 FTTC
PROJECT X + F17	180 FTTC
QUIK THE THUNDER RABBIT	NC
SHAOLIN	200 FTTC
TOTAL CARNAGE	260 FTTC
TROLLS	210 FTTC
ULTIMATE BODY BLOWS	210 FTTC
ZOOL	220 FTTC
ZOOL II	220 FTTC
LITIL DIVIL	NC
TOP GEAR II	NC
UNIVERSE	NC
DARKSTONE	NC
STELETON KREW	NC
SECOND SAMOURAI	NC
CANNON FODDER	NC

CD-ROM TOP 15

7 GUEST + DUNE	NC
AEGIS	390 FTTC
ALONE IN THE DARK 2	289 FTTC
AL QADIM	390 FTTC
AIR SUPERIORITY	NC
ARMORED FIST	NC
ATP USA (WEST CAST)	**779 FTTC**
BATTLE BUGS	269 FTTC
BATTLE ISLE II	389 FTTC
BLOODNET	339 FTTC
CYCLONES	299 FTTC
COLONIZATION	**379 FTTC**
CORRIDOR 7	179 FTTC
DARKSUN 2	**315 FTTC**
DOOM II	**419 FTTC**
DRAGON'S LORE	410 FTTC
FIFA SOCCER	**245 FTTC**
FIGHTER WING	NC
FORTRESS OF DR RADIAKI	NC
GABRIEL KNIGHT	279 FTTC
GREAT NAVAL BATTLE II	279 FTTC
HAND OF FATE	279 FTTC
HEIMDALL II	279 FTTC
INHERIT THE HEART	299 FTTC
INFERNO	NC
BLOODNET	339 FTTC
ISHAR 3	299 FTTC
IN OPEN TENNIS	315 FTTC
IRON ASSAULT	**NC**
JUNGLE STRIKE	299 FTTC
KYRANDIA 3	**479 FTTC**
KING QUEST VI	245 FTTC
KING QUEST VI ANTHOLOGY	299 FTTC
LANDS OF LORE	319 FTTC
LEISURE LARRY VI	329 FTTC
LODE RUNNER	249 FTTC
MEGARACE	**249 FTTC**
MYST	**369 FTTC**
NOVASTRORM	449 FTTC
NASCAR	NC
NHL HOCKEY 95	**349 FTTC**
OUT POST	**339 FTTC**
PHANTASMAGORIA	NC
PLANETE FOOT	NC
PINBALL DELUXE	249 FTTC
PG A486 GOLF	**369 FTTC**
POLICE QUEST IV VF	329 FTTC
PSYCHOTRON	NC
QUARANTINE	269 FTTC
REBEL ASSAULT	**339 FTTC**
RISE OF THE ROBOT	NC
SEAWOLF	299 FTTC
SUPERKARTS	NC
STAR CRUSADER	**259 FTTC**
STAR CRUSADER DATA	**129 FTTC**
STAR TREK 25TH ANNIVER.	389 FTTC
STONE KEEP	NC
STRIKE COMMANDER	369 FTTC
SPACE QUEST ANT	279 FTTC
SYSTEM SHOCK	**NC**
SYNDICATE PLUS	309 FTTC
TFX	319 FTTC
THE 11TH HOUR	NC
THE HORDE VF	449 FTTC
THE LAST EDEN	NC
THEME PARK	385 FTTC
TINFERNO	**499 FTTC**
UFO (VF)	299 FTTC
ULTIMA VIII (VF)	409 FTTC
UNIVERSE	259 FTTC
UNDER A KILLING MOON	**439 FTTC**
WAKE OF THE RAVAGER	NC
WHO SHOT J.ROCK	NC
WORLD CUP USA 94	215 FTTC
WING COMMANDER ARMADA	349 FTTC
PRIVATER+STRIKE COMMANDER	**326 FTTC**
ZEPPLIN	**419 FTTC**
ZEPHYR	NC

BON DE COMMANDE à retourner à **PLANETE GAMES** 4, Avenue de Paris - 94300 VINCENNES - Tél. : 16 (1) 43 65 02 02 - Fax : 16 (1) 43 65 43 46

NOM : .... PRENOM : ....
ADRESSE : ....
CODE POSTAL : .... VILLE : ....
TEL : .... DATE DE NAISSANCE ....
ORDINATEURS UTILISÉS : ....

CD	DISQ.	NOMS	PRIX TTC
		PORT/CONTRE REMBOURSEMENT	
		TOTAL TTC	

LA LISTE DES PRIX N'EST PAS EXHAUSTIVE, VEUILLEZ NOUS CONTACTER POUR TOUT AUTRE PRODUIT. ☐ PC ☐ MAC

Conditions d'achats : toutes vos commandes par téléphone, courrier, télécopie vous seront livrées sous 72h suivant votre règlement (chèque bancaire ou postal et mandat). Les frais d'expédition sont facturés Port 30 FTTC jusqu'à 3 CD (Colissimo) - Contre remboursement 65 FTTC - Lecteur de CD et Carte Son, Nous Consulter -. Toute réclamation devra nous être adressée dans les 8 jours suivant la livraison. Les prix indiqués sont ceux de la date de parution sauf erreur ou omission typographique. Enlèvement possible dans nos locaux.

■ VENTE PAR CORRESPONDANCE ■ LIVRAISON CHRONO 48/72H COLISSIMO ■



PC - CD

Lord Casque Noir

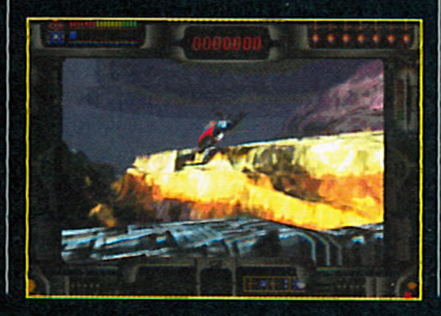
Novastorm

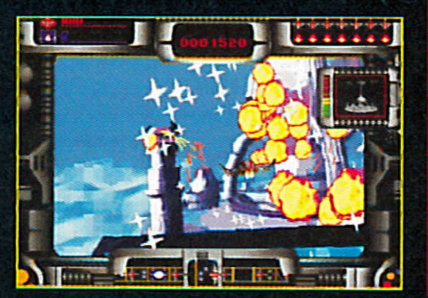


Initialement annoncée sous le nom de Scavenger 4, la suite de Microcosm s'appelle finalement Novastorm. À l'instar du premier, vous vous retrouvez cette fois-ci dans le corps d'un chien, et plus exactement à l'intérieur de sa langue. Votre mission consiste dès lors à analyser toutes les substances léchées par l'animal de bon poil. Un jeu passionnant démontrant sans peine qu'un clébard ne suce pas que des cachous. Comment ça, vous ne me croyez pas ? Bon, allez, j'avoue, c'est pas ça du tout. L'histoire se déroule dans le système Bator. À peine êtes-vous parvenu à contrecarrer les attaques des vaisseaux miniatures de la société concurrente, qu'un danger encore plus terrible se trame. Les aliens des planètes voisines s'associent pour prendre le contrôle de la terre d'accueil sur laquelle vous vous trouvez. Sale temps pour les mouches ! Heureusement pour elle (la Terre, pas les mouches), vous disposez d'un incroyable vaisseau doté d'une puissance extrême, et c'est aux commandes de ce fabuleux engin que vous allez combattre les forces du Mal.

Très vite, vous apprenez à maîtriser les nombreux systèmes qui équipent votre appareil, et notamment la partie la plus importante : l'armement. Outre le simple canon à protons dont vous êtes équipé, le Scavenger 4 comporte une arme tout à fait révolutionnaire : le Cash. Telle la sorcière Tabata, vous n'avez qu'à bouger votre nez pour piquer les armes des vaisseaux voisins.

Votre appareil évoluant sur un décor précalculé, exactement comme dans Microcosm, votre tâche se résume à diriger le Scavenger 4 au milieu de paysages magnifiques tout en détruisant les antagonistes venant à votre encontre. Les décors, bien plus vastes et beaucoup plus variés, sont actifs et non passifs. C'est-à-dire que l'on peut désormais entrer en collision avec certaines parois. Autre amélioration : les ennemis sont plus réalistes, avec des mouvements rappelant ceux d'un jeu de tir habituel et non ceux de globules atteints de la maladie de Parkinson. Dernier point, et pas des moins moindre, la maniabilité de votre appareil est largement plus cohérente avec qui plus est un mode de commande laissé à votre discrétion (clavier, souris ou joystick). Enfin, cette préview ne comportant que quelques sons et seulement une partie des niveaux, je ne saurais vous en dire davantage si ce n'est d'attendre patiemment le test.





VRAI / FAUX

En France, il s'est vendu trois fois plus de Myst PC que de Myst Macintosh.

VRAI : 15 000 Myst PC CD et seulement 5 000 Myst Macintosh CD ont été vendus. Ces chiffres ne tiennent pas compte des offres promotionnelles (auquel cas, le chiffre PC serait encore plus élevé).

EDITEUR : Psygnosis
STANDARDS : PC - CD
SORTIE PRÉVUE : Fin novembre

PC - CD

Lord Casque Noir

World Cup Golf



Décidément, ça pue l'herbe à plein nez en cette fin d'année. Au cas où vous ne l'auriez pas constaté, la mode est au jeu de golf. Voilà deux ans que l'on n'avait pas vu l'ombre d'un green, et en l'espace d'un mois, hop, deux nouveaux softs. Si l'un est déjà disponible (celui d'Electronic Arts), celui d'US Gold est en passe de l'être pour la fin de ce mois-ci. Bien qu'il soit difficile d'innover sur le principe même du jeu, World Cup Golf propose une nouvelle approche graphique de la chose. Les auteurs ont en fait synthétisé un terrain virtuel, puis ont calculé toutes les positions possibles pour chaque m2 du parcours. Hormis le fait qu'il faut compter plus de 600 mégas de données pour un seul parcours, les autres avantages sont évidents : plus aucun temps de calcul et un graphisme plus soigné. Tout cela reste malheureusement à l'état de théorie, parce que le peu qu'il m'ait été donné de voir ne paraît pas très convaincant. Le graphisme m'a quelque peu déçu (mis à part la représentation des surfaces d'eau incroyablement réaliste), et l'interface du golfeur, visiblement non définitive, manque d'efficacité et d'esthétisme. Enfin, préview oblige, je vous livre là un avis provisoire. Reste à savoir si les petits défauts dont souffre actuellement le jeu seront corrigés par la suite.

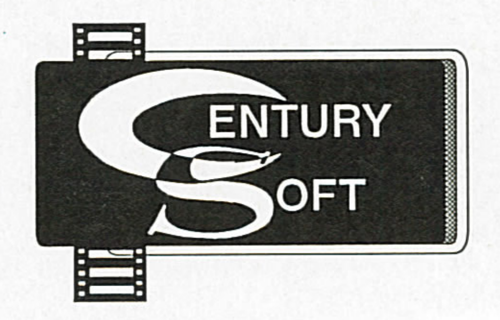
EDITEUR : US Gold
ÉLÉPHONE : (1) 41.06.96.70
STANDARDS : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : Novembre
STANDARD : PC CD-Rom

VOTRE JEU

48 H CHRONO

EN ☏ 70.46.20.48

POUR TOUTE COMMANDE EN CADEAU UNE DEMO THEME PARK, ISHAR 3 BREAKTHRU





CD - ROM

Nouveautés

ACES OF THE DEEP	349
ACROSS THE RHINE	349
AIR COMBAT US NAVY	NC
AL - QADIM vf	349
COLONIZATION	NC
CREATURE SHOCK	NC
CYCLONES vf	349
DAWN PATROL	369
DESCENT	NC
DOOM 2	389
DRAGON LORE vf	329
ECSTATICA	349
FORTRESS DR RADIAKI	369
GENESIA vf	299
HARVESTER	419
INFERNO	419
LITTLE BIG ADVENTURE	NC
LORDS OF MIDNIGHT 3	299
LOST EDEN	NC
NOCTROPOLIS	NC
RAVENLOFT vf	369
RISE OF THE ROBOTS	NC
SAGA ACES	349
SAM & MAX vf	349
SUPER KARTS	329
SYSTEM SHOCK	NC
THE HORDE vf	389
UNDER KILLING MOON vf	NC
WINGS OF GLORY	369
WORLD CUP GOLF	369
ZEPHIR	369

contactez-nous pour disponibilité

10 TH ANNIVERSAIRE	269
ARMORED FIST	349
BATTLE ISLE 2 vf	369
BENEATH a steel sky vf	369
BLOODNET	329
CENTRAL INTELLIGENCE	309
CHESSMASTER 4000	349
COMANCHE + mission 1&2	389
D-DAY 6 JUIN 1944 vf	349
DAY of the TENTACLE vf	339
DRACULA UNLEASHED	329
DUNE vf + 7th GUEST	369
FALCON GOLD	329
FIFA SOCCER vf	319
GABRIEL KNIGHT vf	329
GREAT naval battles 2 nf	299
HEIMDALL 2 vf	309
INCA 2 vf	319
INNOCENT until caught vf	289
INTERNATIONAL tennis vf	369
IRON HELIX vf	269
KYRANDIA 2 vf	349
LANDS OF LORE vf	349
MAD DOG MCREE 2	339
MEGARACE vf	269
MYST	389
NHL HOCKEY 95	339
OUT POST vf	329
PINBALL DREAMS deluxe	269
POLICE QUEST IV	369
PRIVATEER + STRIKE	369
REBEL ASSAULT	330
SEA WOLF SSN21 vf	349
STARLORD vf	349
SUBWAY 2050 + mission	319
SYNDICATE + scénario	389
TFX notice vf	369
THEME PARK vf	349
TORNADO + mission	389
U.F.O vf	279
ULTIMA VIII + speech vf	419
WHO SHOT JOHNNY ROCK	320
WING COMMANDER 1 & 2	339
WOLFPACK	269

AMIGA

Nouveautés

ALLADIN 1200	NC
BATTLE ISLE 2 vf	NC
CANNON FODDER 2	NC
CARTON ROUGE	289
FIELDS OF GLORY	289
FIFA SOCCER	279
OVERLORD	NC
PINBALL ILLUSIONS	NC
SENSIBLE world soccer	NC
T.F.X 1200	329

contactez-nous pour disponibilité

3D MASTER GOLF	169
APOCALYPSE	199
ARMOUR GEDDON 2	199
BANSHEE	249
BENEATH a steel sky vf	289
BENEFACTOR	199
BRIAN THE LION	199
CANNON FODDER	249
CARLOS	189
CIVILIZATION	289
D - DAY 6JUIN 44 vf	299
DARKMERE vf	249
DETROIT vf	299
DISPOSABLE HEROE	189
DUNE 2 vf	259
ELFMANIA	199
F1 GRAND PRIX	249
F 117 A	269
FURY OF THE FURIES	249
GENESIA	229
GLOBAL GLADIATORS	139
HEIMDALL 2 vf	255
INDY 4 ARCADE vf	69
INDY 4 AVENTURE vf	349
ISHAR 3 vf	269
JURASSIC PARK	199
K 240 vf	249
KING QUEST 6 vf	269
KRUSTY fun hous Simpson	180
LEGACY OF SORASIL	249
LEMMINGS 2	210
LOTUS TURBO TRILOGY	249
MANCHESTER united 2	249
MONOPOLY vf	289
MORTAL KOMBAT	220
OM SUPER FOOTBALL	199
OSCAR	220
PREMIERE	169
PERIHELION	189
RED ZONE	99
ROBINSON REQUIEM vf	279
SECRET MONKEY isl 2 vf	349
SENSIBLE SOCCER inter	199
SIERRA world cup 94	219
SIMON THE SORCERER vf	329
SKIDMARKS	239
SPACE HULK	229
STARLORD vf	269
STREET FIGHTER 2 1m	189
STORMBALL	69
SYNDICATE vf	220
THEATRE OF DEATH	249
THEME PARK vf	269
THE SETTLERS vf	299
THE SHORTGREY vf	249
TORNADO vf	319
TRODDLERS	69
U.F.O vf	269
UNIVERSE	289
VROOM + great courts 2	259
VROOM multiplayer	199
WORLD CUP USA 94	229
ZOOL 2	149

COMPILATIONS — ST AM PC

	ST	AM	PC
FOX COLLECTION VOL 3	329	329	329
gods/ team suzuki/ crazy cars 3/ carl lewis challenge			
UNIVERS 1	269	269	269
grand prix 500 II / thargan / swap / eagle's rider			
FUN RADIO 4		289	329
superski 2 / first samourai / crazy cars 3/lemmings/indy 4			
WORLD CUP YEAR 94		299	349
goal / sensible soccer / striker / championship manager			
PLANETE AVENTURE 2		289	289
monkey isl /loom /populous / explora 3 (pc) maupiti (am)			
LORDS OF POWER		349	369
silent service 2 / railroad tycoon / perfect general / red baron			
BATTLE OF TIME		249	299
battle isle / perfect general / megalomania / first samourai			
AWARD WINNERS 2		289	329
sensible soccer / zool / elite / jimmy white snooker			

SOUND BLASTER

version 16 MCD	1090F
version 16 basic	790F
version AWE32 ASP	1950F

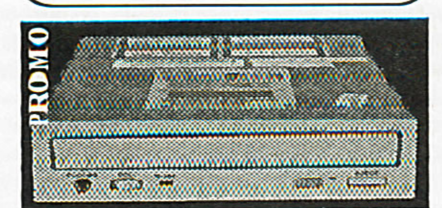


3"1/2 par 100
DD/DF **3F20** piéce
HD/DF **3F90** piéce

joystick THRUSTMASTER FLIGHT CONTROL 620F

CD-ROM PANASONIC 562B
➡ Double vitesse + interface **1690F**
➡ MEGARACE + MYST + REBEL ASSAULT ou IMAGEPALS + DEMO (Tie fighter, Delta V, etc...)

KIT PUISSANCE 16 **2350F**
➡ SOUND BLASTER 16
➡ CD-ROM PANASONIC 562B
➡ MEGARACE + MYST + REBEL ASSAULT + DEMO



lecteurCD-ROM PANASONIC 562B Double vitesse PRIX **1090F**

CD CHARME

ASIAN DREAM GIRL 2	159
BLONDE JUSTICE	220
CALIFORNIA calendar	249
COLLECTION privée1 vf	189
COLLECTION privée 2 vf	220
COLLECTION privée 3 vf	189
DOUBLE massive melons	159
DIRTY LAUNDRY	269
ENDANGERED	259
FRAT GIRLS of double	259
KAMA SUTRA	310
LADIES CLUB POKER	289
LUSTY LADIES	129
MAIN STREET USA	259
MYSTIC OF ORIENT	289
NASTY NURSES	299
PORN MANIA	329
RAQUEL RELEASED	189
ROPE & CHAINS	129
SEXUAL ECSTASY	189
SEXUAL OBSESSION	249
SINFULLY YOURS	249
SOUTHERN BEAUTIES	310
SURFER GIRLS	259
SWEET CHEEKS	159
TREASURE CHEST	249
WACS	259

ATARI

CANNON FODDER	259
CIVILIZATION	289
GENESIA	ND
ISHAR 3	269
LOTUS TURBO trilogy	249
RACE DRIVIN	99
ROBINSON REQUIEM	279
VROOM + great courts 2	259
VROOM multiplayer	199

CD 32 AMIGA

BANSHEE	249
BRIAN THE LIONS	220
CANNON FODDER	269
CHAOS ENGINE	249
CHUCK ROCK 2	249
ELITE 2	199
FIELDS OF GLORY	269
FURY OF FURIES	249
GUARDIAN	249
GUNSHIP 2000	239
HEIMDALL 2	259
IMPOSSIBLE MISSION	249
KICK OFF 3	279
LITIL DIVIL	249
LOST VIKINGS	249
LOTUS TURBO trilogy	249
MANCHESTER united 2	249
MICROCOSM	319
PIRATES GOLD	249
SECOND SAMURAI	220
SIMON THE SORCERER	NC
SKIDMARKS	249
SOCCER KID	249
U.F.O	269
ULTIMATE body blows	220
ZOOL 2	249

PC COMPATIBLES



Nouveautés

ACES OF THE DEEP	349
AL - QADIM vf	299
ARMORED FIST	349
BREAKTHRU	199
CARTON ROUGE	299
CYCLEMANIA	329
DARKSUN 2	369
DAWN PATROL	369
DELTA V vf	349
DOOM 2	329
ECSTATICA	349
FORTRESS DR RADIAKI	349
KOKUM KA 50	349
LODE RUNNER	299
LORDS OF MIDNIGHT 3	299
MAGIC CARPET	NC
MASTER OF MAGIC	349
NCAA BASKET	319
PINBALL ILLUSIONS	NC
RAVENLOFT vf	369
STAR CRUSADER	319
SUPER STREET FIGHTER	269
TRANSPORT TYCOON	349
WINGS OF GLORY	369
ZEPHIR	369

contactez-nous pour disponibilité

1942 PACIFIC AIR WAR	319
ACES OVER EUROPE vf	269
ANCIEN art of war in the skie	269
B.A.T 2 vf	289
BATTLE ISLE 2 vf	345
BENEATH A STEEL SKY vf	299
CANNON FODDER vf	289
CHAOS ENGINE	269
CIVILIZATION vf	289
COLONIZATION vf	329
COMANCHE + mission 1	349
CYBER RACE vf	220
D - DAY 6JUIN 44 vf	349
DAY of the TENTACLE vf	339
DETROIT vf	349
DISCOVERY vf	269
DRACULA	220
DUNE 2 vf	269
F 14 FLEET DEFENDER	299
F 15 STRIKE EAGLE 3	329
FIELDS OF GLORY vf	269
FIFA SOCCER vf	279
FLASHBACK	269
FLIGHT SIMULATOR 5 vf	349
GABRIEL KNIGHT vf	289
GENESIA vf	249
GLOBAL DOMINATION	349
GRAND PRIX F1	279
GREAT NAVAL battles 2 nf	329
HEROES of the 357th	129
HIRED GUNS	199
INCA 2 vf	269
INDY 4 aventure vf	349
INDY CAR RACING	289
ISHAR 3 vf	289
KASPAROV GAMBIT	289
KYRANDIA 2 vf	299
LANDS OF LORE vf	299
LEISURE SUIT LARRY VI vf	299
LINKS vf	129
MANCHESTER united 2	289
MIGHT & MAGIC 5 vf	299
MORTAL KOMBAT	220
OM SUPER FOOT	99
OUTPOST vf	329
OVERLORD vf	299
PACIFIC STRIKE vf	269
PIRATES GOLD vf	269
PLANET FOOTBALL vf	349
POLICE QUEST IV vf	299
PRIVATEER + speech	349
QUEST FOR GLORY III vf	269
RAILROAD TYCOON deluxe	269
RAPTOR vf	289
RETURN of the PHANTOM	249
ROBINSON REQUIEM vf	279
SAM & MAX vf	319
SEAWOLF SSN21 vf	349
SENSIBLE SOCCER inter	199
SHADOW CASTER	199
SIM CITY 2000 sva vf	249
SIMON THE SORCERER vf	339
STARLORD vf	299
STEEL EMPIRE	289
SUBWAR 2050	269
SYNDICATE vf	285
SYSTEM SHOCK vf	329
THEATRE OF DEATH	269
THEME PARK vf	339
THE SETTLERS vf	345
TIE FIGHTER	349
T.F.X nf	319
TORNADO vf + mission	349
U.F.O. vf	299
ULTIMA VIII vf	335
WING ARMADA	329

Offre valable dans la limite du stock disponible, prix modifiables sans préavis



COMMANDEZ 24H/24
CONSULTEZ LES NEWS
GAGNEZ DES CADEAUX

NOM ....
PRENOM....................
ADRESSE....................
....
CODE POSTALE....................
VILLE....................
TELEPHONE....................

CENTURY SOFT BP 454
03004 MOULINS CEDEX

TITRES .... PRIX....................

TOTAL ....

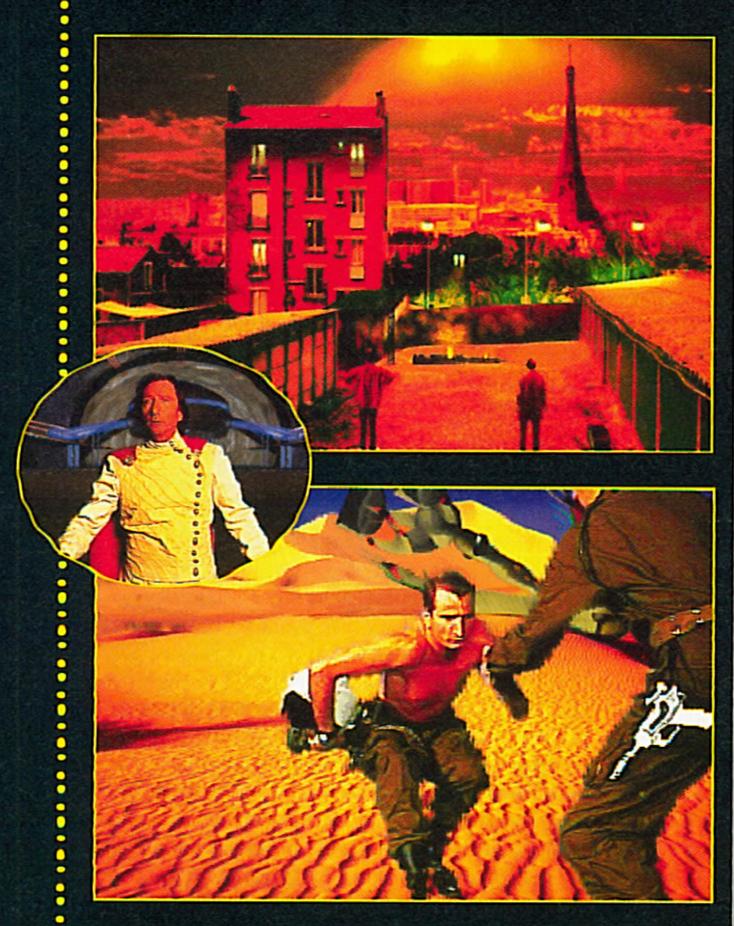
☐ ATARI 520 ☐1mo ☐STF ☐STE
☐ AMIGA 500 ☐500+extension ☐500+/600 ☐1200 ☐CD-32
☐ PC AT 386/486 3"1/2 ☐2mo ☐4mo ☐CD-ROM ☐certifie être majeur signature obligatoire
☐ CHEQUE
☐ CARTE BLEUE No....................
JO 54 Signature : Date d'expiration :....................

☐ NORMAL 22F
☐ COLISSIMO 30F logiciels
livraison garantie 48H matériels 50F
☐ CONTRE-REMBOURSEMENT
+ port Colissimo 75F
TOTAL A PAYER

PC-CD

Lord Casque Noir

The Last Dynasty





On vous en avait déjà parlé il y a deux mois sous la forme d'un "work in progress". À l'époque nommé Veltion, ce jeu de Coktel Vision vous colle dans la peau d'un jeune terrien qui, en fait, n'en est pas un. Issu d'une race venue tout droit de l'espace (un peu comme les cochons), Mel Raauq (de la dynastie du même nom, d'où le titre habile) détient malgré lui une partie de l'Intégrale Connaissance. Si vous êtes normalement constitué, une question doit immédiatement vous venir à l'esprit : qu'est-ce que c'est encore que cette connerie ? L'intégrale Connaissance englobe la notion d'intelligence et de pouvoir infini que seuls les Raauq sont à même de maîtriser. Seulement voilà, un dénommé Iron veut absolument s'en emparer et le chef de la dynastie décide de partager l'I.C. entre ses deux fils qu'il envoie aux deux extrémités de la galaxie. Hélas, Iron parvient à retrouver l'un deux et met au point une machine permettant de se passer du second. Votre mission, dès lors, va consister à déjouer les plans du génie machiavélique en parcourant l'espace et la base principale.

Arrivé en phase finale, le programme comporte bien des améliorations par rapport à la dernière fois. Les phases de combat qui me laissèrent dans le doute lors du "work in progress" ont justement progressé à grands pas. Entièrement en haute résolution (640x480), on peut maintenant y voir de magnifiques vaisseaux, d'immenses planètes, mais aussi un somptueux tableau de bord avec tout un tas de loupiottes qui bougent dans tous les sens et une carte en trois dimensions du plus bel effet. En ce qui concerne leur intégration au sein du jeu, chaque voyage donnera naissance à des confrontations ou à des missions comme la destruction de satellites espions par exemple. La seconde "partie" de The Last Dynasty se déroule dans une station spatiale. Vous évoluez dans des décors SVGA (comme 7th Guest) en quête d'objets et énigmes en tout genre. Mais ne vous y trompez pas, l'action y est redoutable avec notamment des séquences cinéma interactives où seuls vos réflexes pourront vous tirer d'affaire. Enfin, puisque je vous parle de cinéma, le jeu comportera plus de 40 minutes de vidéo, scènes principalement destinées aux dialogues entre les personnages. Voilà donc un soft qui s'annonce bien et qui devrait sortir pour la fin de l'année, si tout ne se passe pas comme chez Cryo.



EDITEUR : COKTEL VISION
(1) 46.01.46.00
STANDARDS : PC - CD
SORTIE PRÉVUE : Décembre

PC - CD

Moulinex

Hammer of the Gods







QUEST COMPLETED!

Les Vikings sont de retour sur PC avec un jeu de stratégie et d'aventure en SVGA et VGA. Ce jeu, qui devrait bénéficier d'un graphisme assez fin, permettra de se livrer à différentes quêtes, afin, à l'issue de la partie, de se voir décerner le Marteau des Dieux par Odin soi-même. La partie ne sera pas facile car trois autres joueurs, dirigés par la machine ou par liaison Modem Null/Modem devront en faire autant. Présenté sur CD-Rom, Hammer of the Gods bénéficie d'un générateur de carte aléatoire. Point intéressant : la résolution des énigmes permettant de passer à la quête suivante pourra se faire de diverses façons. Un mois après sa sortie en V.O., le jeu devrait bénéficier d'une traduction en français.

EDITEUR : New World Computing
(1) 43.59.47.47
STANDARDS : PC CD
SORTIE PRÉVUE : Novembre

PC

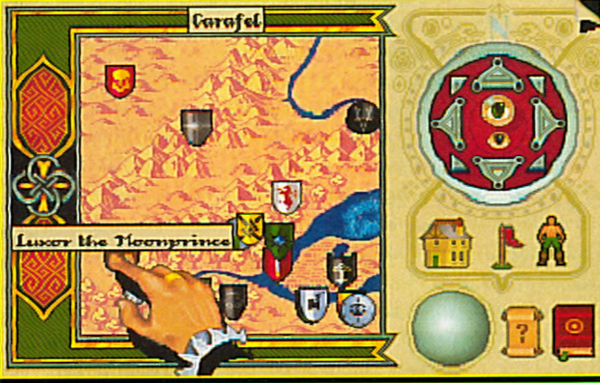
MOULINEX

Lords of Midnight



Toujours écrit par Mike Singleton, ce jeu devrait rappeler des souvenirs aux anciens. Cela étant dit, excepté les personnages et les lieux, rien à voir entre ce Lords of Midnight-ci et celui paru il y a neuf ou dix ans. La chose se passe sous le règne de Luxor au beau pays du Minuit.







Hélas, la quiétude est de courte durée puisqu'au moment où commence la partie, Boroth Wolfheart, le méchant local, a pris un otage dans chacun des royaumes. Et en prime, il y a une fuite d'eau au château. Euh non, en prime, Œil de Lune, une pierre magique, a été perdue. C'est vous qui allez devoir remettre de l'ordre dans tout cela en incarnant l'un des 24 personnages proposés, quitte à en changer en cours de route ou, pourquoi pas, les 24 à la fois. Le jeu, qui se fait en temps réel, utilise un système de génération de fractales pour les paysages en 3D. Les déplacements peuvent s'y faire avec une totale liberté, ce qui permet de profiter de vues superbes : neige, feuilles jaunes en automne, etc. Mélange de wargame tactique et d'aventure/rôle, ce jeu ambitieux sortira en français sur CD-Rom et disquettes.

EDITEUR : Domark
DISTRIBUTEUR : Ubi Soft
(1) 48.18.50.00
STANDARD : PC
SORTIE PRÉVUE : Novembre



CD-I

IANSOLO

Zelda's Adventure





La firme de Heindoven nous concocte une belle mouture de la saga Zelda. Comme l'original sur console Nintendo, Zelda est un jeu d'arcade/aventure en vue de haut. Vous incarnez la princesse Zelda qui doit animer un serveur de rencontres 3615, euh non, qui doit repousser au lance-flammes des vagues d'envahisseurs aliens, ah non c'est pas ça non plus. Enfin bref, vous devez occire tout plein de méchants. Le principe reste similaire : on ramasse des armes, des objets qui servent à un endroit ou un autre et on récupère des vies et des diamants qui permettent d'acheter plus de matos. Si on a perdu en vitesse et jouabilité par rapport à la version console (pas de coups spéciaux en maintenant le bouton enfoncé, par exemple), le graphisme est ici beaucoup plus fouillé (digitalisations plutôt que dessins bitmap) et c'est sans conteste très beau. Les séquences de présentation en 16 millions de couleurs viennent renforcer la finition graphique. Rien à redire des bruitages, c'est parfait. C'est la moindre des choses sur CD-I ! Je n'ai pas joué des heures sur cette pré-version et n'ai pas pu juger de la qualité du scénario et de la durée de vie (ce qui était l'atout principal de Zelda III sur SNES). Rendez-vous donc pour le test final...

EDITEUR : Philips
(1) 47.28.51.00
STANDARD : CD-I
SORTIE PRÉVUE : Décembre

CREATIVE

Authentique Sound Blaster ne veut pas dire plus cher

- Carte audio stéréo Sound Blaster 16
- Lecteur CD-ROM double vitesse multisession
- Haut-parleurs stéréo
- CD English In Touch : perfectionnez votre anglais
- CD compilation Electronic Arts : 9 supers jeux pour vous détendre
- Logiciels Creative DOS et Windows™

Nouveau kit multimédia Sound Blaster CD16 Discovery Value

1995 F TTC*



Méfiez-vous des contrefaçons !



Label officiel pour compatibilité 100% Sound Blaster 16









PC

Moulinex

Master of Magic



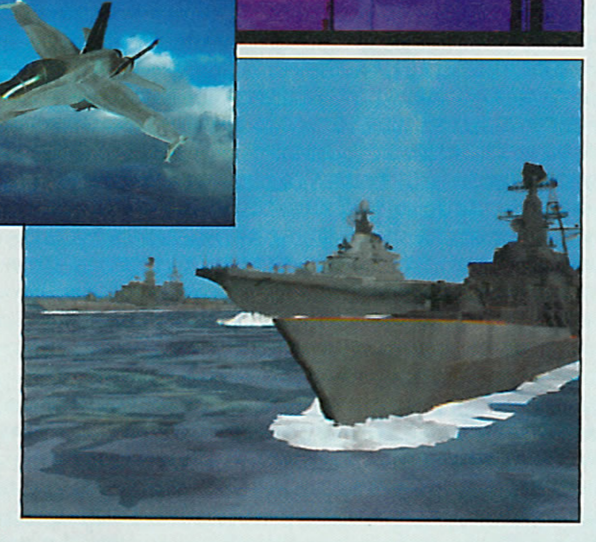




A mi-chemin de Civilization et de Master of Orion, ce jeu devrait faire plaisir aux spécialistes de la stratégie. Aux néophytes aussi du reste, puisqu'on nous promet une interface simple d'emploi. Dans un monde imaginaire, ou plutôt deux mondes – puisque c'est là le territoire qu'il faudra réussir à contrôler à l'issue de rencontres épiques – vous pourrez incarner au choix un chaman, un sorcier du Moyen Age ou encore une prêtresse vaudou. Il sera aussi possible de créer un personnage de toute pièce reprenant l'une des caractéristiques physiques précitées. Il faudra explorer des contrées inconnues, commander des armées, prendre ou créer des villes, et naturellement combattre d'autres sorciers ayant les mêmes buts que vous. Magie oblige, les armées pourront être composées de monstres divers et variés, voire avariés puisqu'une armée de squelettes vous accompagnera dans vos déplacements. Devenir maître du monde dans un monde de mystère, voilà le challenge

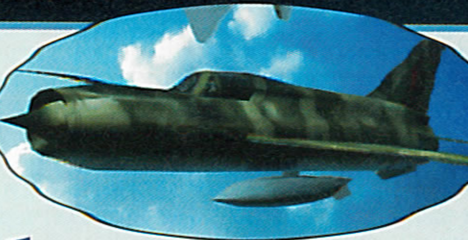
EDITEUR : Microprose
DISTRIBUTEUR : Ubi-Soft
TÉLÉPHONE : (1) 48.18.50.00
STANDARD : PC
SORTIE PRÉVUE : Bientôt !





PC CD-ROM

Derek de la Fuente



Ticonderoga

A la lecture du titre de cette preview, vous vous demandez sûrement de quoi peut bien traiter ce jeu. C'est là un manque flagrant de clairvoyance de votre part, puisque Tionc..., non, Tidonc..., je voulais dire Tongi..., enfin, Trucmuche n'est tout simplement qu'une simulation de... Ticonderoga ! Maintenant que votre lanterne est éclairée, nous allons pouv... Pardon ? Qu'est-ce qu'un Ticonderoga ? Décidément, il faut tout vous expliquer en détail ! Bon, alors voilà : le Ticonderoga est un croiseur de la marine américaine, et c'est depuis ce bâtiment que vous allez diriger une flotte entière au cours d'un conflit ravageur. En plus des divers bateaux sous votre contrôle, vous allez également disposer de sous-marins, et même de chasseurs et de bombardiers ! Le tout est visualisé en perspective "subjective", c'est-à-dire que vous assistez au déroulement de l'action comme si vous étiez placé au sein du poste de pilotage de chaque appareil. Il y a déjà là bien de quoi vous occuper pendant longtemps, surtout si l'on sait que le jeu comportera de nombreuses missions, avec des objectifs aussi variés que la récupération d'un pétrolier pris d'assaut par des terroristes, la défense d'une base américaine contre un dictateur sud-Américain, la destruction de cibles militaires au large de la Corée du Nord, et bien d'autres encore.

EDITEUR : Intelligent Games
DISTRIBUTEUR : Mindscape
TÉLÉPHONE : 16.99.79.66.48
STANDARD : PC CD-Rom
SORTIE PRÉVUE : Décembre 94/Janvier 95

ENFIN UN MAGASIN A NICE
AU 130 BLD DE LA MADELEINE

JESSICO



JEUX ST/AG

3D POOL	99
ALADIN A1200	225
ALIEN 3	210
APIDYA	119
ARCADE POOL	120
ARMOUR GEDDON 2	150
ASSASSIN SPEC. EDIT.	119
BANSHEE AG1200	190
BENEATH A STEEL SKY	279
BENEFACTOR	190
BLACK CRYPT	129
BODY BLOWS	129
BRIAN THE LION AG/AG1200	159
BUBBLE SQUEAK AG1200 VO	230
CANNON FODDER ... 239	239
CAPTIVE VO	149
CHAMPIONSHIP MANAGER VO	250
CIVILISATION AG1200 VO	289
CLUB FOOTBALL	210
COMBAT AIR PATROL VO	139
COMMANDER BLOOD AG1200	NC
CYBERCOM 3	129
DARKMERE	205
D DAY VF	308
DETROIT	235
DREAMWEB	240
DUNE VO	149
ELFMANIA	199
EMPIRE SOCCER	195
EPIC	149
EYE OF BEHOLDER 2 VO	169
F1 DOMARK	175
F1 GRAND PRIX VO	229
FIELDS OF GLORY AG/AG1200	245
FIFA SOCCER	NC
GUNSHIP 2000 VO	169
HEIMDALL 2	235
HEIMDALL 2 AG1200	231
HOOK VO	139
ISHAR 2 AG1200	229
ISHAR 3 ... 263	263
ISHAR 3 AG1200	263
IMP. MISSION AG/AG1200	305
JIMMY WHITE SNOOKER	149
JURASSIC PARK AG1200	190
KICK OFF 3	228
KICK OFF 3 A1200	263
KID CHAOS	180
KING PIN BOWLING	149
KING QUEST 2 OU 3 OU 4 NF	149
KING QUEST 6	231
LEIS. SUIT LARRY 1 OU 2 OU 3 NF	149
LINKS CHALLENGE VO	169
LURE OF TEMPRESS VO	149
MANCHESTER UNITED	190
MONKEY ISLAND ... 169	169
MONKEY ISLAND 2	319
NICK FALDO GOLF	149
OPERATION STEALTH NF	159
OUT RUN	99
OVERLORD	240
PERIHELION	159
PINBALL DREAM+FANTAZY	275
PIRATES NF	149
POLICE QUEST 1 OU 2 NF	149
POPULOUS 2 NF	149
POWER DRIVE	215
PREMIER MANAGER 3	NC
PRIME MOVER	129
PUTTY SQUAD AG1200	NC
QUEST FOR GLORY 1 OU 2	169
QWICK AG/A1200	254
RISE OF THE ROBOTS A1200	290
ROBINSON REQUIEM ... 225	240
ROBINSON REQUIEM AG1200	240
SABRE TEAM AG1200	205
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	NC
SETTLERS VF	275
SIERRA SOCCER	174
SILENT SERVICE 2 VO	169
SIM CITY CLASSIC VO	149
SIM CITY 2000 AG1200	239
SKIDMARKS	199
SOCCER STAR	195
SPACE QUEST 1 OU 2 VO	149
STARLORD VO	240
STRIP POKER POT AG1200	190
STUNT CAR RACER	99
SUPREMACY	129
TACTICAL MANAGER	205
THE CLUE AG/AG1200	209
THEME PARK	NC
THEME PARK AG1200	245
THUNDER HAWK	119
TOP GEAR 2 AG1200	185
TORNADO	285
TORNADO A1200 DD	285
TROLLS	129
UFO	240
UNIVERSE	215
WING COM. AG1200	289
WORLD CUP USA 94	190
WORLD CUP YEARS 94 COMP.	263

CD ROM

LECT DBL VIT PANA.	1200
LECT DBL VIT MITSUMI	925
ALONE IN THE DARK 2	390
AEGIS THE GUARDIAN	275
ARCADE POOL	169
ARMORED FIST	NC
BATTLE BUGS	301
BATTLE ISLE 2	375
BLOODNET	275
CASTLES 2	325
CENTRAL INTELLIGENCE VO	310
CIVILISATION+RAIL ROAD TYC	210
CORRIDOR 7	220
DARK LEGIONS	290
D-DAY	343
DELUXE STRIP POKER	159
DELTA V	295
DESERT STRIKE	295
DOOM UTILITIES	205
DOOM 2	480
DRAGON LORE	NC
DRAGONSPHERE	237
F1 GP+MICROPROSE GOLF	215
FALCON GOLD	360
FIFA	273
GABRIEL KNIGHT VF	305
GENESIA	295
GUNSHIP 2000+DATA	210
HEIMDALL 2 VF	277
INFERNO	363
INT. TENNIS OPEN VF	390
KING QUEST 6	275
LEISURE SUIT LARRY 6	300
LITTLE BIG ADVENTURE	NC
MYST	431
NHL 95	320
OUTPOST	305
PACIFIC STRIKE	NC
PGA TOUR GOLF	385
PINBALL DREAMS 1+2	260
PINBALL DREAM DELUXE	280
PRIVATEER+STRIKE COM.	355
REUNION	385
RISE OF THE ROBOTS	363
SAM & MAX VF	336
SIM CITY 2000 VF	NC
STAR CRUSADER	280
SYSTEM SHOCK	NC
THEME PARK	370
THE PSYCHOTRON	335
TOP 50 GAMES DOS	150
TOP 50 GAMES WINDOWS	150
UFO	252
UNDER A KILLING MOON	440
UNIVERSE	290
WING ARMADA	335
WING COM. 2 DE LUXE + DATA	315
WINGS OF GLORY	NC
WORLD OF GIFS	150
WORLD OF PHOTO	150
WORLD OF SOUNDS	150
ZOOL+N.MANSELL+LOTUS	220

CD ADULTES

69	150
ASIANDREAM GIRLS 2	129
BANKOK BEAUTIES	150
BIG TOWN	235
BLONDE JUSTICE	205
BUSTEN	158
BUSTEN EXTRA	175
BUSTY BABES	288
CALIFORNIA CALENDAR	245
COLLECTION PRIVEE 1 OU 3 VF	158
COLLECTION PRIVEE 2 VF	200
DEBBIE DOES DALLAS	300
DEVIL IN MISS JONES	300
DIGITAL SEDUCTION	250
DIRTY LAUNDRY	235
DOORS OF PASSION	425
EXTREME DELIGHT	225
FRAT GIRLS OF DOUBLE	240
GIRLS OF PLEASURE	150
GROUP THERAPY	235
HIGH VOLUME NUDES	237
LUSCIOUS LIPS	150
MARRIED WOMEN	235
PARTY TIME	150
PORN BIRDS 1	120
ROPE & CHAINS	110
SEXUAL EXCTASY	150
SEXUAL OBSESSIONS	245
SINFULLY YOURS	262
SURFER GIRLS	248
THE FACE	235
TOP HEAVY	150
TRACY I LOVE YOU	220
WACS	255
WET DREAMS	150
WORLD OF PINUPS	150

CONSOLE CD32 + 4 JEUX + JOYPAD



1490 F

36 15 JESSICO
GAGNEZ UN SYNTHE
64 TOUCHES-200 INSTRUMENTS
& RYTHMES

JEUX PC

ACES OF DEEP	295
ALIEN LEGACY NF	270
ARCADE POOL	149
ARMORED FIST	NC
BATTLE BUGS	301
BREAKTHRU	NC
CANNON FODDER	255
CHAOS ENGINE	237
COLONIZATION	340
D DAY	350
DARK LEGIONS	230
DARKMERE	255
DELTA V	330
DESERT STRIKE	225
DOOM 2	433
EIGHT BALL DELUXE	NC
FIFA SOCCER	290
GABRIEL KNIGHT VF	249
HARPOON V1.2.1 VO	149
HARPOON 2	295
HOKUM KA 50	384
INDY CAR DATA 1 OU 2	180
INFERNO	295
INHERIT THE EARTH VF	NC
ISHAR 3	263
KING QUEST 6 VF	295
LEISURE SUIT LARRY 2 VO	149
LEISURE SUIT LARRY 6 VF	269
MAGIC CARPET	NC
MANCHESTER UNITED	210
MONKEY ISLAND	169
MONKEY ISLAND 2	329
NHL HOCKEY 95	330
OUTPOST NF	305
OUTRUN	99
OVERLORD VF	320
PLANETE FOOT	250
QUARANTINE	NC
RAVENLOFT VF	350
RAPTOR VF	245
REUNION	385
RISE OF ROBOTS	316
ROBINSON REQUIEM	290
SAM & MAX VF	309
SIM CITY 2000 DATA	115
SIM CITY 2000 WINDOWS	280
SOCCER KID	NC
SPACE SIMILATOR VO	370
STAR CRUSADER	278
STUNT CAR RACER	99
SUPER STREET FIGHTER 2	NC
SYSTEM SHOCK	320
THEME PARK	317
THE SETTLERS VF	349
U.F.O.	285
ULTIMATE BODY BLOWS	195
WING COM. ARMADA	285
WORLD CUP USA 94	225

PACK CD MEDIASHARE 1 290
+ DE 2 GIGA D UTILITAIRES DOS/WIND., CLIPARTS, FONTS, JEUX,BASES DONNEES, DRIVERS, IMAGES

PACK CD MEDIASHARE 2 290
LE COMPLEMENT AVEC APPLICATIONS 32BITS Dos/Windows/OS2 ET SYSTEME EXPLOITATION LUNIX

FLIGHTGRIP 1

JOYSTICK AG/ST **69F**

CD 32

CONSOLE +2 JEUX	1290
JOYPAD PRO CD32	185
SOURIS CD32	155
FILMS FMV	180
CONCERTS FMV	146
ALIEN BREED / QWACK	195
ARCADE POOL	149
BANSHEE	205
BATTLE TOADS	200
BRIAN THE LION	203
BUBBLE SQUEAK	210
CANNON FODDER	220
CHUCK ROCK 2	215
DIZZY WORLDS	149
DRAGON STONE	217
EMERALD MINES	149
FIELDS OF GLORY	240
FRONTIER ELITE 2	220
GUARDIAN	220
GUNSHIP 2000	215
HEIMDALL 2	245
INFERNO	249
INT. SENSIBLE SOCCER	195
KICK OFF 3	290
KID CHAOS	195
LABYRINTH OF TIME	159
LITIL DIVIL	249
MANCHESTER UNITED	220
MICROCOSM	289
NIGEL MANSELL	150
POWER DRIVE	NC
PROJECT X / F17	195
RISE OF THE ROBOTS	NC
QUICK	243
SECOND SAMURAI	219
SIMON THE SORCERER	290
SKIDMARKS	NC
SOCCER KID	248
SUPER FROG	159
TOP GEAR 2	NC
UFO	239
ULTIMATE BODY BLOWS	210
UNIVERSE	240
WILD CUP SOCCER	200
WORLD CUP GOLF	NC

EDUCATIFS

GAMME ADI

* ENVIRONNEMENT	270 F
* APPLICATION	225 F

- MATHS, FRANCAIS, ANGLAIS ALLEMAND, BIOLOGIE, GEOGRAPHIE
- ECOLE CE1, CE2, CM1, CM2
- COLLEGE 6, 5, 4, 3E

GAMME ADIBOU 4/7 ANS .... 210 F
JE LIS, JE CALCULE CP
JE LIS, JE CALCULE, GRANDE SECTION
JE DECOUVRE LA MUSIQUE
JE DECOUVRE LA NATURE

DISPONIBLES SUR AMIGA, PC DOS ET WINDOWS, MAC.

SOS FORET VIERGE PC	299 F
SOS CITE ENGLOUTE PC	299 F

ACCESSOIRES
AMIGA & ST

EXT. 512K AG 500	229
EXT. 512 K + H	289
EXT. 1 MO AG 500+	399
EXT. 1 MO AG 500	450
EXT. 1 MO AG600	429
EXT. 1 MO AG 600+H	499
EXT. 1,5 MO AG 500	799
LECT. INT. AG 500	469
LECT. INT. 600/1200	589
LECTEUR EXTERNE 3,5"	549
ALIMENTATION AG	349
KIT OVERDRIVE A600/1200	450
COPIEUR SYNCHRO XPRESS	299
INTERFACE MIDI 3+1	199
INTERFACE MIDI A1200	240
SYNTHE KAWAI + INTERFACE + LOGICIEL + CABLES	1400
CRAYON OPTIQUE	299
DOUBLEUR BUS MK3	159
SOURIS	155
ADAPTATEUR 4 JOY	95
KONIX SPEEDKING	95
KONIX SPEEDKING AUTO	100
KONIX NAVIGATOR	115
QJ SUPERBOARD	135
QJ MEGASTAR	225
QJ TOPSTAR	199

PC

DISQUE DUR 250 MO	1355
DISQUE DUR 420 MO	1775
SCAN. COUL. 400DPI	1985
STREAMER 250 MO	1460
LOT 5 BANDES 250 MO	500
ENCEINTES 25W	385
S. BLASTER PRO	611
S. BLASTER 16 ASP MCD	1379
S. BLASTER AWE 32	2205
JOY. TOPSTAR	259
JOY KONIX	168
JOYPAD 4 BOUTONS	139
THRUSTMASTER STICK	589
THRUSMASTER GAZ	969
SOURIS 3 BOUTONS	70

DIVERS

DISK 3.5" DF DD	35
DISK 3.5" DF HD	38
DISK 3.5" HD PREF. PC	40
ETIQUETTES 3.5" X100	40
BOITIER 50 DISK	59
MICRO KIT NETTOYAGE	99

JOYPAD PRO CD32 185F

NOEL EN NOVEMBRE ???
C'EST POSSIBLE!!!

POUR 400 F FACTURES*
1 JOYSTICK OFFERT

POUR 600 F FACTURES *
1 JOYSTICK + 1 JEU** OFFERTS

* PORT NON INCLUS ** JEU DISQUETTE SURPRISE

PRIX MODIFIABLES SANS PREAVIS, DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

☎ 93.97.22.00 * MINITEL 3615 JESSICO

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

02 / 11

TITRES	Qte	PRIX	MONTANT
		S/ TOTAL	
		PORT	
		TOTAL	

PORT :

LOGICIEL JEUX	30 F
IMPRIMANTES + CONSOLES	60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES	30 F
ORDINATEUR	100 F
DOM TOM + ETRANGER	60 F

ETRANGER, PAIEMENT: MANDAT INTERNATIONAL ou CARTE BANCAIRE

Expédition : Collissimo

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre
❑ Je paie à réception au facteur + 35 F
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB

date d'expiration ....

NOM .... PRENOM ....

N° ET RUE ....

VILLE .... CODE POSTAL

FAX : 93.97.07.00

SIGNATURE OBLIGATOIRE

ordinateur

téléphone

PC & PC CD-Rom

LORD CASQUE NOIR

Rétribution

EDITEUR : Gremlin
STANDARDS : Pc & PC CD-Rom
SORTIE PRÉVUE : Janvier

Nous sommes en 2396, à l'aube du plus grand conflit que connaîtra l'histoire de la Terre, puisque, si tout se passe bien, ce sera le dernier. La fin du monde si vous préférez. C'est alors qu'intervient un événement complètement nouveau dans le scénario d'un jeu vidéo, une nouvelle race appelée Krellans qui s'interpose entre les deux parties rebelles pour rétablir la paix. C'est original, non ? Et drôlement gentil de leur part. Dans leur grande bonté, ces abrutis vont même jusqu'à nous divulguer leurs dernières découvertes dans le domaine de la médecine et de l'armement. Mon dieu, qu'ils sont cons !
Pas tant que ça, en fait, car la réalité de leur mission est tout autre. Cette race très friande de chair humaine n'est intervenue que pour éviter la destruction de son mets le plus fin : le terrien. Lorsque vous apprenez la sale nouvelle, vous partez direction leur planète pour leur péter la tronche. Vous vous retrouvez propulsé dans un jeu du style "Commanche" avec en prime deux modes de combats : en l'air ou à terre. À l'instar de ce dernier, le décor bouge merveilleusement bien et les quelque 44 missions que comporte le jeu, disposent de décors différents. Bien qu'il s'agisse là d'une préversion, le moteur 3D était quasiment fini ; seuls bon nombre de décors étaient encore absents. Hélas, le représentant de chez Gremlin venu spécialement d'outre-Manche n'a pu rester suffisamment longtemps pour que je puisse me faire une petite idée de l'intérêt du soft. Mais une chose est sûre, vivement le test !







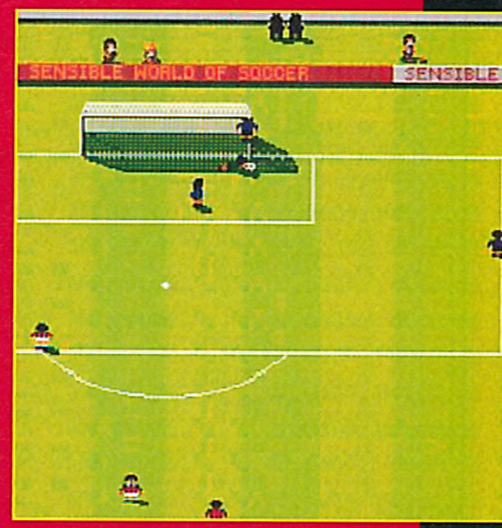




PC

FRERE OLIVE

Sensible World of Soccer



Quoi ? Seulement la preview de Sensible W.O.S. ? Eh bien, oui : le compteur indique pour l'instant huit mois de retard dans le développement de ce soft. Il faut dire que les p'tits gars de Sensible ont à cœur de faire fort pour tenter de ravir à FIFA le très envié titre de "Nouveau Meilleur Jeu de Foot" décerné par les spécialistes du C.A.D.P.* Quelles nouveautés par rapport aux versions antérieures de la saga Sensible ? Une jouabilité apparemment améliorée, ainsi qu'une banque de données tout simplement supra-démentielle-de-la-mort (qui-tue) : 1 500 équipes du monde entier ! 3 000 joueurs réels (y compris ceux du PSG), avec leurs caractéristiques techniques, leur couleur de peau, de cheveux... Vous avez l'option management (enfin !), et prenez en main les destinées d'un club pour vingt ans. Je vais enfin pouvoir disputer le championnat de Belgique de division III avec le FC Schaerbeek. Depuis le temps que j'attendais ça !
*C.A.D.P. : "C'est l'Avis de Pinky"

EDITEUR : Sensible Software
STANDARDS : PC
SORTIE PRÉVUE : Janvier



Présenté au

SUPERGAMES

4e Salon International de la High-Tech de Loisirs

30 Novembre - 4 Décembre 94
Paris - Porte de Versailles

Jouez à 5 contre 5

Véritables statistiques NCAA

Prise en main très intuitive : 2 minutes suffisent pour maîtriser le ballon

Plongez directement au coeur de l'action grâce à l'option zoom

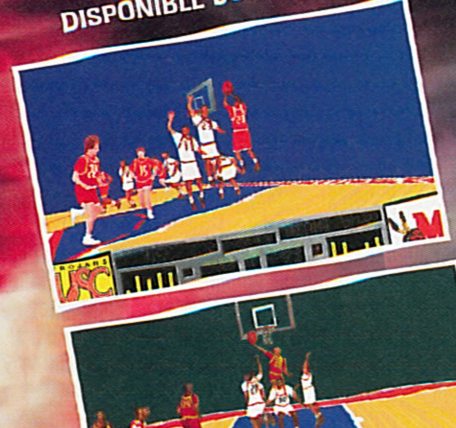
Technologie 3D avec changements de vue ultra-rapides

Graines de Champions, à vos Baskets !!!

NCAA BASKETBALL

Le Basket en action !

DISPONIBLE SUR PC 3.5









28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil Cedex

BETHESDA SOFTWORKS™

Jouez et gagnez

36 68 22 24

le top pour vos micros,
DES LECTEURS CD ROM
DES PACKS MULTIMÉDIA
VOS JEUX PRÉFÉRÉS SUR
CD, PC, AG





+



+



TÉLÉPHONEZ VITE AU

36 68 22 24

2Fr19 par minute

Jeu sans obligation d'achat.



PC, PC CD-Rom

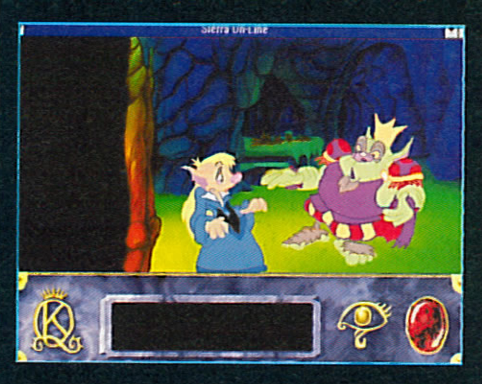
LÉO DE URLEVAN

King QuestVII











Pour ce septième volet, Sierra s'est vraiment surpassé. Ce jeu sortira sur deux CD-Rom (mais rassurez-vous, le jeu sortira aussi sur disquettes). Une équipe de cent personnes a été engagée pour développer ce soft. Les graphismes ont été dessinés par des gens de chez Disney et on s'en rend compte (matez-moi ces photos d'écran !) Ils sont vraiment très travaillés, si bien que l'on se croirait dans un dessin animé. Ça tournera sous Windows et sous DOS en haute résolution, et c'est vraiment hallucinant Espérons que d'ici janvier 95, date prévue de la sortie, ce jeu soit le meilleur de la série. En tout cas, il a de bonnes chances de l'être. Les musiques seront très nombreuses, ainsi que les sons. De plus, les voix seront entièrement digitalisées. Le jeu se déroulera en huit chapitres distincts, et on peut imaginer qu'il possèdera une durée de vie des plus impressionnante. L'interface est nouvelle et beaucoup plus conviviale que la précédente. L'esprit des six premiers épisodes a été gardé, et tous les graphiques qui n'étaient pas très beaux à l'écran ont été améliorés. Les sprites sont gigantesques. Vous pourrez incarner deux personnages différents dans ce jeu.

C'est l'histoire d'une jeune princesse et de sa mère, Rosella et Valanice, qui se retrouvent dans un monde enchanté peuplé de créatures bizzares. Avec l'aide d'amis étranges, elles devront sauver le royaume de Elviridge d'une mauvaise fée. Dans ce jeu, différents personnages interviennent : l'esprit du désert, un jeune homme, Jackalope, un lapin mignon tout plein et un petit rat kangourou. Ils sont tous adorables... On sent vraiment l'influence de chez Disney, non seulement au niveau des personnages, mais aussi au niveau des décors.

EDITEUR : *Sierra*
TEL : *(1) 46.01.46.00*
STANDARD : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : *Janvier 95*

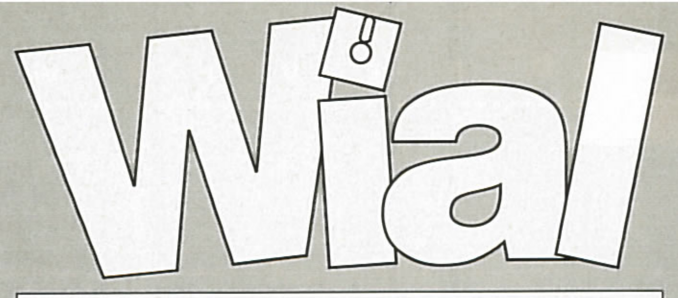
VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT

WIAL FRANCE S.A.R.L.

Tél.: (1) 39 87 09 90 - Fax: (1) 39 85 88 80

Tenez vous informé des dernières nouveautés, commandez directement, grâce au nouveau service minitel :

3615 ALLGAMES*WIAL 2,19 FF mn



Horaires d'appel du Lundi au Samedi : 10 heures à 19 heures

IBM PC & COMPATIBLES

1942 THE PACIFIC AIR WAR 3,5	MF 319
ACES OF THE DEEP 3,5	NC
ACES OVER EUROPE 3,5	VF 279
ACROSS THE RHINE 3,5	NC
ALIEN LEGACY 3,5	MF 289
ALONE IN THE DARK III 3,5	NC
AL-QADIM 3,5	VF 299
ARCHON ULTRA - SSI - 3,5	249
ARENA - THE ELDER SCROLLS - 3,5	MF 299
ARMORED FIST 3,5	VF 339
BATTLE BUGS 3,5	NC
BATTLEISLE II 3,5	VF 345
BENEATH A STEEL SKY 3,5	VF 299
BLOODNET 3,5	379
BLUE FORCE 3,5	MF 299
CANNONFODDER 3,5	VF 299
CHAOS ENGINE 3,5	MF 245
COLONIZATION 3,5	VF 335
COMANCHE + MISSIONS 3,5	MF 345
COMANCHE DATA DISK II 3,5	MF 219
CORRIDOR 7 3,5	MF 199
DARK LEGIONS 3,5	299
DARKSUN II -SSI- 3,5	309
DAWN PATROL 3,5	NC
D. DAY 6 JUIN 1944	VF 345
DAY OF THE TENTACLE 3,5	VF 339
DELTA V 3,5	MF 325
DETROIT 3,5	VF 349
DOOM II 3,5	329
DREAMWEB 3,5	NC
DUNE II 3,5	VF 269
DUNGEON HACK + EYE OF BEHOLDER III 3,5	VF 299
EIGHTBALL DELUXE PINBALL 3,5	MF 265
EMPIRE SOCCER 94 3,5	VF 279
EVASIVE ACTION 3,5	MF 275
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE 3,5	VF 249
F-14 FLEET DEFENDER 3,5	MF 299
FIELDS OF GLORY 3,5	VF 269
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 3,5	MF 279
FLASHBACK 3,5	MF 229
FREDDY PHARKAS 3,5	VF 259
GABRIEL KNIGHT - SIERRA - 3,5	VF 259
GOAL 3,5	VF 245
GOBLINS III 3,5	MF 269
GREAT NAVAL BATTLES II - SSI - 3,5	MF 299
HARPOON II 3,5	335
HEIMDALL II 3,5	VF 299
HIRED GUNS 3,5	MF 275
INCA 2 - WIRACOCHA - 3,5	VF 269
INDIANA JONES IV 3,5	VF 335
INDYCAR EXPANSION PACK 3,5	NC
INDY CAR RACING 3,5	VF 289
IN EXTREMIS 3,5	VF 259
INHERIT THE EARTH 3,5	299
IRON CROSS 3,5	299
ISHAR III 3,5	VF 289
JORUNE -ALIEN LOGIC- SSI 3,5	MF 299
JURASSIC PARK 3,5	VF 249
KING MAKER 3,5	MF 289
KRUSTYS FUN HOUSE 3,5	MF 189
KYRANDIA II - HAND OF FATE - 3,5	VF 299
LANDS OF LORE 3,5	VF 295
LEISURE SUIT LARRY VI 3,5	VF 299
LITTLE BIG ADVENTURE 3,5	NC
LORDS OF POWER COMPILATION 3,5	MF 355
MAGIC CARPET 3,5	NC
MAITRES DE L'AVENTURE 3,5	VF 259
MASTER OF MAGIC 3,5	NC
MASTER OF ORION 3,5	MF 299
MICROMACHINES 3,5	239
MIGHT & MAGIC V DARKS. OF XEEN 3,5	VF 275
MONKEY ISLAND II 3,5	VF 339
NHL ICEHOCKEY 3,5	MF 285
O.M. SUPER FOOTBALL 3,5	VF 235
OVERLORD 3,5	279
OVERLORD 3,5	VF 339
PACIFIC STRIKE 3,5	VF 325
PACIFIC STRIKE SPEECHPACK 3,5	VF 149
PARADOX 3,5	NC
PATRICIAN 3,5	VF 239
PINBALL DREAMS II DATA DISK 3,5	MF 199
PINBALL FANTASIES 3,5	VF 239
PIRATES GOLD 3,5	VF 269
PIZZA TYCCON -MICROPROSE- 3,5	NC
POLICE QUEST IV 3,5	VF 299
PRINCE OF PERSIA II 3,5	MF 249
PRIVATEER + SPEECHPACK 3,5	MF 349
PRIVATEER RIGHTEOUS FIRE 3,5	MF 169
PRIVATEER SPEECHPACK 3,5	MF 159
PROJECT NOMAD 3,5	MF 229
QUARANTINE 3,5	MF 299
RAPTOR-CALL OF THE SHADOWS- 3,5	MF 289
RAVENLOFT 3,5	VF 339
RED HELL 3,5	MF 319
ROBINSON'S REQUIEM 3,5	MF 279
RYDER CUP 3,5	MF 229
SABRE TEAM 3,5	MF 299
SAM & MAX - HIT THE ROAD - 3,5	VF 319
SETTLERS 3,5	VF 345
SHADOWCASTER 3,5	MF 279
SIM CITY 2000 3,5	VF 289
SIM CITY 2000 SCENERY 3,5	VF 155
SIMON THE SORCERER 3,5	VF 335
SPACE HULK 3,5	MF 269
SPACE SIMULATOR -MICROSOFT- 3,5	MF 389
SSN-21 SEAWOLF 3,5	MF 299
STAR CRUSADER 3,5	MF 295
STARLORD 3,5	VF 299
STRONGHOLD 3,5	VF 249
STUNT ISLANDS 3,5	VF 299
SUBWAR 2050 - MICROPROSE - 3,5	VF 269
SYNDICATE 3,5	VF 285
SYSTEM SHOCK 3,5	MF 299
T.F.X. 3,5	MF 319
TIE FIGHTER 3,5	VF 335
THE INCREDIBLE MACHINE II 3,5	NC
THE MANAGER 3,5	NC
THEME PARK 3,5	VF 339
UFO - MICROPROSE - 3,5	VF 299
ULTIMA VIII PAGAN 3,5	VF 335
ULTIMA VIII SAP 3,5	VF 165
VEIL OF DARKNESS 3,5	VF 245
VROOM MULTI-PLAYER PC 3,5	VF 275
WING COMMANDER ARMADA 3,5	MF 269
WINGS OF GLORY 3,5	NC
WINTER OLYMPICS 3,5	VF 225
WOLF 3,5	NC
WORLD CUP 94 3,5	MF 229
X-WING - LUCASFILM - 3,5	MF 335
X-WING MISSION B-WING 3,5	MF 199

BUDGET IBM PC & COMPATIBLES

4D SPORTS BOXING 5,25	MF 119
4D SPORTS DRIVIN 5,25	MF 119
ACES OF THE PACIFIC 3,5	VF 195
ALIEN BREED 3,5	MF 199
A-TRAIN 3,5	169
BLUES BROTHERS JUKE BOX ADVENTURE 3,5	119
CHESS MANIAC 3,5	MF 179
DOGFIGHT-MICROPROSE 3,5	VF 179
DRAGONS LAIR 3 3,5	MF 129
ESPANA - THE GAMES 92 - 3,5	MF 99
F-15 STRIKE EAGLE III 3,5	MF 189
FALCON 3.0 -MICROPROSE- 3,5	MF 199
FORMULA 1 GRAND PRIX 3,5	179
GUNBOAT 3,5	119
HARPOON 1.21 3,5	139
HARRIER JUMP JET-MICROPROSE 3,5	MF 189
HOOK 5,25	MF 99
HUMANS 3,5	99
ISHAR II 3,5	MF 125
JIMMY CONNORS TENNIS 3,5	99
LASER SQUAD 5,25	MF 149
LAURA BOW II DAGGER OF AMON RA 3,5	VF 189
LEGACY-MICROPROSE 3,5	VF 179
LOTUS TURBO CHALLENGE III 3,5	MF 159
MANHUNTER NEW YORK 3,5	MF 149
PGA GOLF PLUS 5,25	MF 69
POLICE QUEST II 3,5	MF 149
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS 3,5	139
POWERMONGER 3,5	149
RAILROAD TYCOON DELUXE 3,5	MF 179
RETURN OF THE PHANTOM 3,5	MF 179
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 3,5	159
SENSIBLE SOCCER 92/93 3,5	MF 155
SHADOW OF YSERBIUS 3,5	119
SHERLOCK HOLMES 5,25	MF 89
SIM LIFE 3,5	125
SPACE CRUSADE 3,5	MF 99
SPACE QUEST IV 5,25	VF 139
SPEED BALL II 3,5	MF 79
TERMINATOR RAMPAGE 3,5	155
THEIR FINEST HOUR 3,5	139
TITUS THE FOX 3,5	MF 119
TORNADO 3,5	159
TV SPORTS BASEBALL 3,5	MF 139
VALHALLA 3,5	MF 119
WILLY BEAMISH 3,5 EGA	VF 125
WING COMMANDER I 3,5	139
WIZKID 3,5	MF 135
WWF EUROPEAN RAMPAGE 3,5	MF 119
YO JOE I 3,5	MF 145

CD ROM PC

10TH ANNIVERSAIRE	VF 269
ACES OF THE DEEP	NC
AEGIS GUARDIAN OF THE FLEET	MF 369
ALONE IN THE DARK II	VF 359
AL-QADIM	VF 299
ARMORED FIST	VF 389
ATLAS DU MONDE	VF 479
BATTLE ISLE II	VF 389
BATTLE ISLE II -TITAN'S LEGACY-	NC
BENEATH A STEEL SKY	VF 369
BETRAYAL AT KRONDOR	MF 315
BIOFORGE	NC
BUZZ ALDRINS RACE INTO SPACE	MF 319
CASTLES II	NC
CENTRAL INTELLIGENCE	MF 309
CHESSMASTER 4000 + LIFE & DEATH	199
CINEMANIA 94 - MICROSOFT -	499
CIVILISATION + RAILROAD TYCOON DELUXE	MF 239
COMANCHE	349
CONSPIRACY KGB	VF 345
CREATURE SHOCK	NC
CRITICAL PATH	179
CRUISE FOR A CORPS	139
CYBERDREAMS	NC
CYCLEMANIA	289
CYCLONES -SSI-	MF 299
DARK LEGIONS	269
DARK SUN II -SSI-	319
DARK SUN SHATTERED LANDS - SSI -	309
DAY OF THE TENTACLE	VF 339
D-DAY 6 JUIN 1944	VF 359
DAWN PATROL	NC
DOOM II	399
DOOM UTILITIES	199
DRAGON LORE	VF 349
DRAGONSPHERE	MF 319
DUNGEON HACK - SSI -	269
DUNE + THE 7TH GUEST	MF 379
EARTHSIEGE	NC
ECSTATICA	NC
EYE OF BEHOLDER I	139
FALCON 3.0 GOLD	MF 339
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	VF 289
FRONTIER COMPILATION	MF 345
GABRIEL KNIGHT	VF 319
GENESIA	VF 289
GOBLINS	MF 259
GOBLINS II	VF 289
GREAT NAVAL BATTLES II - SSI -	MF 299
HAMMER OF THE GODS	299
HARVESTER	NC
HEIMDALL II	VF 309
HELL	NC
HIGH COMMAND	139
INCA II - WIRACOCHA -	VF 319
INFERNO	NC
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	MF 339
IRON HELIX	199
ISHAR 2	MF 149
JORUNE -ALIEN LOGIC - SSI	MF 299
JOURNEY MAN PROJECT	299
JURASSIC PARK	VF 255
KING'S QUEST V	MF 419
KING'S QUEST VI	MF 319
KING'S QUEST VII	VF NC
KINGS QUEST COLLECTORS 1-6	NC
KYRANDIA II - HAND OF FATE -	VF 379
LANDS OF LORE	MF 349
LAURA BOW II - DAGGER OF AMON RA -	MF 199
LEISURE SUIT LARRY 6	VF 329
LINKS COLLECTORS	MF 349
LITTLE BIG ADVENTURE	NC
LOOM	299
LOST IN TIME	VF 355
MAD DOG MCREE II	269
MANTIS	MF 399
MEGA RACE	199
MENZOBERRRANZAN	MF 319
MICROCOSM	MF 355
MYST	MF 419
NHL HOCKEY 95	MF 325
NOVASTORM	NC
OUTPOST	VF 339
OUTPOST PLANET PACK	NC
PACIFIC STRIKE	NC
PGA 486 TOUR GOLF	MF 345
PHANTASMAGORIA	NC
PINBALL DREAMS DELUXE	MF 269
PIRATES	139
PIRATES GOLD	169
POLICE QUEST IV	VF 329
PRISONER OF ICE	NC
PRIVATEER + MISSIONS	389
PROJECT NOMAD	MF 239
QUARANTINE	MF 309
QUEST & FUN	MF 219
RAVENLOFT	329
REBEL ASSAULT	269
REUNION	NC
ROBOCOP III + DUNE	189
SABRE TEAM	MF 279
SAM & MAX -HIT THE ROAD-	VF 369
SHADOW OF THE COMET	VF 335
SIM CITY ENHANCED	NC
SPACE HULK	MF 359
SPACE PIRATES	NC
SPACE SHUTTLE	139
SPACESHIP WARLOCK	MF 319
SSN-21 SEAWOLF	VF 359
STAR CRUSADER	MF 309
STRICKE COMMANDER + PRIVATEER	MF 365
SUBWAR 2050 + SCENARIO	VF 319
SUMMER + WINTER CHALLENGE	159
SUPER KARTS	MF 339
SUPER STRIKE COMMANDER	MF 299
SYNDICATE	VF NC
TERMINATOR RAMPAGE	MF 319
T.F.X.	VF 369
THE 7TH GUEST	185
THE 11TH HOUR	NC
THE HORDE	419
THEME PARK	VF 379
TORNADO	MF 399
UFO -MICROPROSE-	VF 279
ULTIMA UNDERWORLD PART I & II	315
ULTIMA VII - THE COMPLETE -	MF 369
ULTIMA VIII + SPEECHPACK	VF 419
ULTIMATE FOOTBALL	MF 309
UNDER A KILLING MOON	VF 399
US NAVY FIGHTERS	MF 339
VELTION	NC
WHALES VOYAGE	149
WHO SHOT JOHNNY ROCK	329
WING COMMANDER 1 + 2	MF 309
WING COMMANDER ARMADA	MF 319
WINTER OLYMPICS	VF 225
WOODRUFF	NC
WORLD CUP 94	MF 239
WORLD OF XEEN (MIGHT & MAGIC IV + V)	299
ZEPHYR	MF 319

ACCESSOIRES & MULTIMEDIA PC

DISQUETTES BOITE DE 10 3,5 DF-DD	38
DISQUETTES BOITE DE 10 3,5 HD	56
FLIGHTSTICK PRO CH PRODUCTS	545
GRAVIS JOYSTICK IBM NOIR	249
GRAVIS JOYSTICK IBM PRO	285
GRAVIS GAMEPAD IBM PC	179
GRAVIS ELIMINATOR GAME CARD IBM PC	199
GRAVIS JOYSTICK PHOENIX	899
HAUT-PARLEURS SCREEN BEAT	199
GAMME THRUSTMASTER	
MANETTE FLIGHT CONTROL PC	599
MANETTE DE GAZ WEAPON CONTROL PC	899
VOLANT FORMULA T1 PC	1239
SOUND BLASTER 2.0 DELUXE	499
SOUND BLASTER PRO VALUE	639
SOUND BLASTER 16 BASIC	1185
SOUND BLASTER 16 ASP MULTI CD	1349
SOUND BLASTER AWE 32	1999
SOUND BLASTER 16 VALUE	779
MAXI SOUND 16 + HP + MICRO	789
WAVE BLASTER	1479
KORG WAVE UPGRADE	929

AMIGA

APOCALYPSE	MF 199
ARMOUR GEDDON II	MF 185
AWARDS WINNER II	MF 249
BANSHEE A1200	NC
BENEFACTOR	MF 189
BRIAN THE LION	MF 195
BRIAN THE LION AMIGA 1200	MF 199
BURNING RUBBER	MF 209
CANNONFODDER	MF 245
CARTON ROUGE	NC
COMBAT CLASSICS II	MF 209
DARKMERE	VF 249
D-DAY 6 JUIN 1944	VF 309
DENNIS LA MALICE	MF 199
DESERT STRIKE	MF 199
DETROIT A1200	NC
DUNE II - BATTLE OF ARRAKIS -	VF 255
ELITE II - FRONTIER -	VF 259
ELFMANIA	MF 199
FIELDS OF GLORY A1200	NC
FLASHBACK	VF 215
GOAL DINO DINIS KICK OFF III	VF 219
GOBLINS III	VF 225
HEIMDALL II	VF 255
IMPOSSIBLE MISSION 2025	MF 309
ISHAR III	VF 259
ASHAR III A1200	NC
K240	MF 219
KING QUEST 6	VF 289
LEMMINGS II - THE TRIBES -	MF 215
LORDS OF THE REALM	NC
LOST VIKINGS	VF 229
MAGIC BOY	MF 189
MAITRES DE L'AVENTURE	VF 259
MORTAL COMBAT	MF 219
MR NUTZ	MF 199
O.M. SUPER FOOTBALL	VF 209
OSCAR AMIGA 1200	MF 259
OVERLORD	NC
PUGGSY	MF 225
PERIHELION	MF 185
ROBINSON'S REQUIEM	VF 265
ROBINSON'S REQUIEM A1200	VF 269
RYDER CUP AMIGA 1200	MF 235
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	NC
SETTLERS	VF 309
SIERRA SOCCER	VF 219
SIMON THE SORCERER	VF 309
SIMON THE SORCERER A1200	VF 329
SOCCER KID	VF 199
SPACE HULK	MF 229
STARLORD	VF 269
SYNDICATE	VF 219
TERMINATOR II - ARCADE GAME	MF 239
T.F.X. A1200	NC
THEME PARK A1200	VF 285
TORNADO	MF 319
TURRICAN III	MF 199
UFO - MICROPROSE -	NC
UNIVERSE	NC
WINTER OLYMPICS	VF 229
WIZ 'N LIZ - PSYGNOSIS	MF 229
WORLD CUP 94	MF 229
WORLD CUP YEAR'S 94	VF 269

BUDGET AMIGA

AGONY	MF 149
ALIEN III	MF 179
AMNIOS	MF 109
BILL'S TOMATO GAME	MF 155
BODY BLOWS	MF 175
CHAMPIONSHIP MANAGER 93	119
CHAOS ENGINE	125
CHUCK ROCK II	MF 135
CRASH DUMMIES	MF 159
DOGFIGHT -MICROPROSE-	VF 189
DRAGONS LAIR 3	MF 109
DREAM TEAM COMPILATION	MF 139
DONK - SAMURAI DUCK -	MF 115
EXCELLENT GAMES	169
F-117 A NIGHTHAWK	MF 189
F-19 STEALTH FIGHTER	MF 159
FORMULA 1 GRAND PRIX	169
GLOBAL GLADIATORS	MF 139
GUNBOAT	129
GUNSHIP 2000 -MICROPROSE-	MF 179
HAEGAR THE HORRIBLE	MF 89
INDIANA JONE S III/EXPLORA III	MF 159
KING'S QUEST I - SIERRA -	MF 129
LEISURE SUIT LARRY I - SIERRA -	MF 129
LOTUS TURBO CHALLENGE II	MF 129
MONSTERBUSINESS	MF 109
NICK FALDOS GOLF	MF 109
PAPERBOY 2	MF 99
PARASOL STARS	MF 119
PIRATES	MF 109
POLICE QUEST III	155
POPULOUS II	149
POWERMONGER	149
PREMIER MANAGER 2	129
PRIME MOVER - PSYGNOSIS	MF 149
PUSH OVER	MF 109
ROCKET RANGER + TV SPORTS FOOTBALL	99
R TYPE II	89
SEEK & DESTROY AMIGA 1200	MF 179
SENSIBLE SOCCER 92/93	MF 155
SKIDMARKS	MF 179
SPACE CRUSADE	MF 99
STREETFIGHTER II	MF 125
UTOPIA	MF 99
WING COMMANDER 1	139
WOLFCHILD	MF 135
WONDERDOG	MF 119
ZOOL	MF 125
ZOOL II	MF 149
ZYCONIX	MF 99

AMIGA CD 32

LIQUIDATION DU STOCK
NOUS CONSULTER POUR CONNAITRE LES JEUX DISPONIBLE ET LEURS PRIX

MF = MANUEL EN FRANCAIS
VF = VERSION EN FRANCAIS

RCS PONTOISE B 393 461 082

En cas d'article défectueux, échange immédiat. Ces prix s'entendent dans la limite des stocks disponibles et susceptibles de modifications. Tous les prix sont indiqués T.T.C.

BON DE COMMANDE à expédier à Wial France S.A.R.L., B.P. 33, 95502 Gonesse Cedex

Titres	Qte	Prix	Montant
VOTRE MATERIEL DE JEUX :		Port	
		Total	

FRAIS DE PORT France : 30 F → Livraison 24/48 h

DOM + CEE + Suisse : 60 F TOM : 90 F (paiement de l'étranger seulement par Euro-chèque ou mandat international)

Pour toute commande au-delà de 800F PORT GRATUIT en France (uniquement pour logiciels)

Commandez* par téléphone (1) 39 87 09 90 ou fax (1) 39 85 88 80

OUI Cochez si vous êtes présent à cette adresse tous les jours entre 8 h et 12 h → pour livraison en 24 h

Nom..

Adresse..

..........................Tél :..........................

Code postal..........................Ville..........................

Règlement :

❑ Je joins un mandat lettre ou chèque (pour un Euro-chèque ajoutez 40F)

❑ Je préfère payer au facteur à réception (en rajoutant 35F au frais de port) pour frais de contre remboursement

❑ Je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

N° I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I

Date d'expiration :......./.......   Signature obligatoire ....

JOYSTICK 11/94

Fichue cuisine

Il nous arrive parfois d'être confrontés à de cruels dilemmes. Doit-on tester les produits que nous recevons en dernière minute à tout prix, afin de ne pas prendre de retard, et surtout, ne pas se faire "griller" par la concurrence, ou bien calmer le jeu en nous accordant le temps de faire notre boulot correctement ? Nous avons décidé de répondre à cette interrogation par un cesser-le-feu afin que les éditeurs et vous, chers lecteurs adorés chéris chéris, ne fassiez pas les frais de ces conflits de canards. Plutôt que de tester Microsoft Space Simulator à la va-vite, puisque la version reçue était testable, nous vous proposons une preview en guise de hors-d'œuvre, le temps pour nous d'attaquer le plat de résistance, à savoir une doc fleuve de 200 pages recto-verso, format A4, et la perspective de quelques dizaines d'heures de vol.
Rendez-vous le mois prochain pour le dessert.

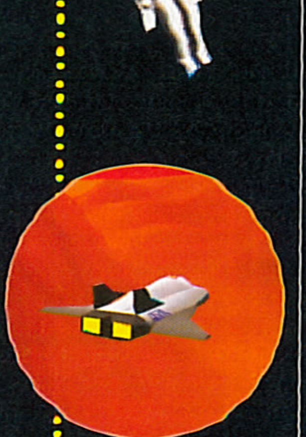
Moulinex

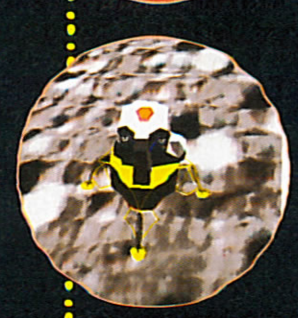
PC

MOULINEX



Space Simulator





Imaginez une sorte de Flight Simulator dans l'espace, programmé par BAO, qui permette de piloter des vaisseaux existants, de type navette Challenger et autre Lem. Déjà, ça a l'air sympa, et pourtant, Space Simulator ne se résume pas à ça. La galaxie complète y est représentée, souvent sous la forme de photos digitalisées "mappées" sur l'espace, et un mode "observatoire" offre l'opportunité d'admirer la chose de plus près. Comme les navettes spatiales ne disposent pas encore assez d'autonomie (ni les pilotes de temps) pour aller flâner du côté de Bételgeuse, d'Alpha du Centaure ou d'Orion, plusieurs types de vaisseaux futuristes font partie de votre écurie personnelle. On a souvent reproché à Flight Simulator son manque de "but du jeu" (à tort). On imagine aisément, à l'échelle de l'univers, ce qu'une telle latitude de mouvement pourrait avoir de démotivant, mais heureusement, Space Simulator, s'il permet à l'amateur de vol libre de voguer au petit bonheur la chance, dispose d'un mode "situation" et d'un mode "mission" donnant l'occasion de se faire quelques frayeurs. Au programme, rase-motte dans les "canaux" de Mars, exploration de galaxies diverses, sauvetage dans l'espace et autre arrimage à des stations orbitales de type 2001. Comme la chose est en 800 x 600 256 couleurs et que les options y sont aussi nombreuses que dans Flight Sim 5, le résultat à l'écran est particulièrement esthétique. Le mois prochain, nous vous apprendrons que la chose est également lente si l'on ne possède pas de DX2, encore plus intéressante qu'elle en a l'air bien que trois disquettes suffisent à la contenir, et à quoi servent les tas de bidules figurant sur le tableau de bord. Ça va être super !

EDITEUR : Ascon
DISTRIBUTEUR : Silmarils
(1) 64.80.04.40
STANDARD : Amiga 500
SORTIE PRÉVUE : Octobre













LORD FRASQUE POIRE

Dominus



Nous vous avions déjà présenté Dominus dans le reportage de l'ECTS d'automne, mais le jeu approche à présent à grands pas. Aussi, nous a-t-il semblé judicieux de faire le point une ultime fois avant sa sortie définitive. Dans ce jeu de stratégie qui s'annonce très prometteur, vous allez prendre la tête d'armées de monstres (les armées de monstres déclarent à ce sujet : "il nous a pris la tête") et tenter d'asseoir votre suprématie sur toute la contrée environnante. Pour ce faire, vous pouvez naturellement expédier des commandos composés d'entités des quatre races sous votre contrôle (les quatre races déclarent à ce sujet : "il a pris le contrôl... " ah non, ça ne marche pas, ce coup-là) et observer les combats. Mais votre rôle est loin de s'arrêter là ! Ainsi, au fil de la partie, vous allez être amenés à fabriquer vos propres pièges à partir d'éléments divers (plus de mille combinaisons possibles !), puis à les placer aux endroits que vous jugez hautement stratégiques. Vous pouvez également faire fusionner plusieurs races de monstres afin de créer des êtres aussi hybrides que redoutables. Ou encore agir directement sur le champ de bataille en lançant des sorts sur vos ennemis pour faciliter la tâche de vos légions. Parmi les autres options qui vous sont offertes, la torture ou l'espionnage (pour en apprendre davantage sur les autres races), l'alchimie (pour créer de nouveaux sorts) vous seront également d'un grand secours. Bref, nous sommes tous très impatients de voir arriver la version finale de Dominus, afin de constater si le jeu sera aussi alléchant qu'il semble l'être.

EDITEUR : US Gold
(1) 41.26.96.70
STANDARD : PC
SORTIE PRÉVUE : Novembre 94









Des Sims à l'infini

DEREK DE LA FUENTE

Du changement en perspective chez Maxis ! Cet éditeur américain, célèbre pour sa série de Sim Machin, se penche en effet sur l'Europe avec de plus en plus d'intérêt. Afin de conquérir notre vieux continent, un bureau 100 % européen vient d'être créé au centre de Londres. Le but est de rassembler à terme, sous la supervision Jo Cooke (un transfuge d'Océan) une équipe de développement afin d'assurer la programmation de titres spécifiques plus adaptés à notre marché. De plus, ce nouveau positionnement marque le retour de Maxis vers l'Amiga, avec notamment une adaptation très prochaine de Sim City 2000 sur A1200 et A4000 dotés de disque dur. Décidément, pour une société à l'origine spécialisée dans le Mac, Maxis se diversifie beaucoup, et ce n'est pas nous qui allons nous en plaindre !

PC CD-ROM

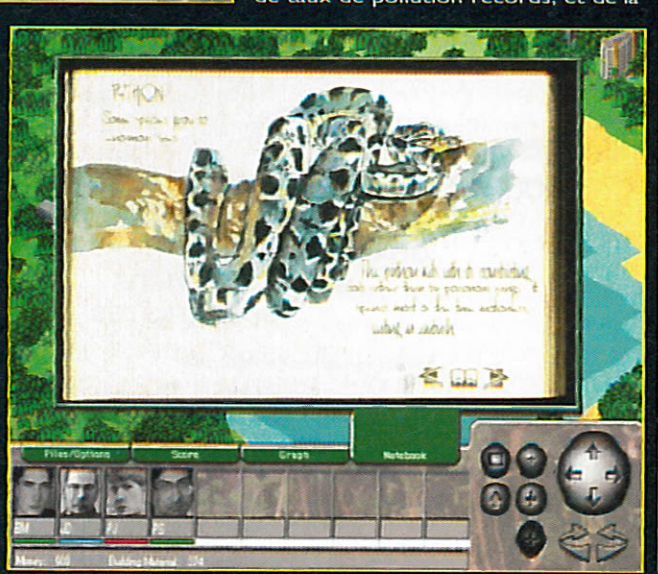
Sim Rainforest

EDITEUR : *Maxis*
STANDARD : PC CD-ROM
SORTIE : NC





Nous avons tenté, pour Sim Rainforest, de réaliser un jeu où l'utilisateur serait libre de choisir la voie qui lui convient le mieux, et non celle que les programmeurs ont tracée pour lui", déclare Mathew Stibbe, le grand patron d'Intelligent Games, à propos de la prochaine simulation éditée par Maxis. Si, à la base, il s'agit avant tout d'une simulation écologique, il est tout à fait possible de survivre en mettant bien plus l'accent sur la productivité. Mais ce sera au prix de taux de pollution records, et de la disparition progressive de la forêt !



En cours d'un développement supérieur à deux ans, Sim Rainforest ne devrait pas déparer dans la multitude de logiciels "made in Maxis". Comme dans la plupart de ses prédécesseurs, vous partez de presque rien et devez mettre en place un microcosme cohérent. Enfin, quand je dis presque rien, c'est une façon de parler, puisqu'on vient tout de même de vous faire cadeau d'une ravissante petite île exotique, couverte de jungles verdoyantes, ce qui n'est tout de même pas rien ! Seulement voilà, au lieu de prendre vos cliques et vos claques et partir vous retirer là-bas peinards, comme on rêve tous de le faire, vous vous êtes mis en tête de faire prospérer votre île, d'en faire un lieu de villégiature à la mode (au fou !).



Vous allez donc commencer par déforester quelque peu, afin de bâtir quelques hôtels de luxe où votre future clientèle viendra se faire dorer les fesses. Bien évidemment, vous allez très vite vous retrouver avec des hordes de touristes blancs et laids, qui n'auront de cesse de polluer toute l'île avec leurs papiers gras. Ah ben ça, il fallait vous y attendre ! Vous avez déjà vu un touriste respectueux de l'environnement, vous ? La solution à ce problème viendra sous la forme de "nettoyeurs" que vous devrez embaucher et qui sillonneront votre île en quête de cochonneries. Mais pour loger tous ces gens, il va bien vous falloir construire de nouveaux logements. Et qui dit lotissements dit encore moins de forêt et encore plus de pollution, c'est un cercle vicieux ! L'essentiel du jeu tourne autour de ce facteur : l'équilibre entre confort moderne et préservation du patrimoine naturel local. Car la jungle, ça n'a pas que des bon côtés non plus, et vos hôtes verraient d'un assez mauvais œil la végétation et la faune qui l'accompagnent, envahir vos quartiers.

À mon avis, si vous parvenez à réaliser la quadrature du cercle que l'on vous demande, pas de problèmes, vous êtes mûr pour une brillante carrière politique !

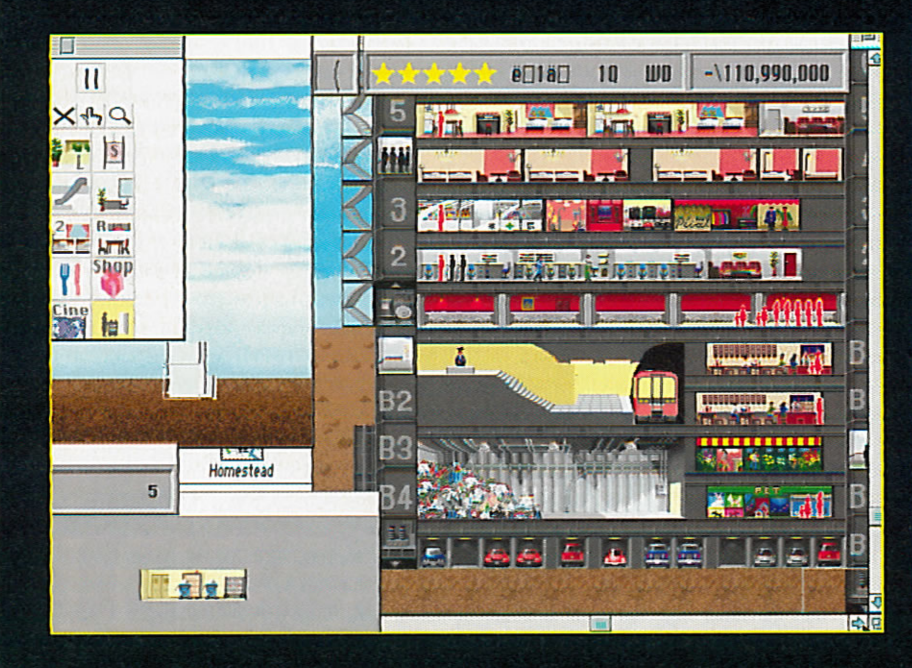
PC CD-Rom/Mac CD-Rom

Sim Tower

Après A-Train, Maxis nous propose un nouveau soft développé à l'origine par des programmeurs japonais ! C'est en particulier le cas de Sim Tower, réalisé par l'équipe nipponne d'Handbook. Cependant, force est de constater qu'il s'agit là d'un logiciel aux forts accents occidentaux (NDLR : Oulala Thieeerry, tout cela me semble fort excessif !), plus à sa place dans la collection Maxis de Sims qu'au milieu de shoot'em up et beat'em up. Ici, point de continent et moins encore de mégalopoles à gérer. C'est à la tête d'un gratte-ciel que vous allez vous retrouver. Opération qui n'aura pour autant rien de simple, car il va s'agir d'être suffisamment avisé pour faire de votre building un site des plus convoités. Au départ, vous ne disposez que d'un petit immeuble à deux ou trois étages, bien peu pour qui ambitionne d'ériger la plus célèbre tour du monde. À vous de répartir adéquatement le maigre espace du début entre bureaux, magasins et résidences.
Seulement, bien évidemment, plus votre building prend de l'ampleur, et plus les petits problèmes et tracas de tous les jours vont se multiplier. Tel jour, ce sera l'ascenseur qui va tomber en panne, vous obligeant à appeler d'urgence les dépanneurs pour résorber l'inévitable queue de mécontents qui s'ensuivra. Tel autre, ce seront des hordes de cafards qui feront une incursion pour le moins indésirable chez vos locataires. Dans tous les cas, il vous faudra montrer de la rapidité dans vos capacités de réaction, car si vous ne satisfaisez pas vos clients, ils iront voir si l'herbe est plus verte dans l'immeuble d'à-côté, et vous serez bientôt acculé à la banqueroute. Fidèle à la série des Sims, Sim Tower fera surgir de nombreuses catastrophes sur votre tête, dont la moindre n'est pas ce King Kong qui s'est subitement amouraché de la petite blonde du huitième !

***EDITEUR :** Maxis*
***STANDARD :** PC/PC CD-ROM / MAC CD - ROM*
***SORTIE PRÉVUE :** Janvier 95*







PC CD ROM MAC CD-ROM

Sim Town

Parmi les reproches qui sont le plus régulièrement adressés à Maxis, c'est sans aucun doute celui de la complexité de leurs softs qui revient le plus souvent. Si certains joueurs adorent la multiplicité des options disponibles dans les Sims, le grand public éprouve quelque mal à se plonger dans son manuel des heures durant, avant de commencer à jouer. Simtown est donc une version revisitée SimCity 2000, destinée aux jeunes enfants ou aux nouveaux venus dans le monde merveilleux des petits Mickey animés. Ici, plus de gestion complexe de votre capital brouzouf, plus de canalisations d'eau, mais un stock de ressources (eau, bois, etc.). La construction de chaque bâtiment va vous coûter un certain nombre de ces ressources, mais vous pourrez refaire le plein en abattant des arbres, par exemple. Le nombre de buildings disponible est bien plus élevé et très diversifié, du château-fort aux résidences de luxe. Chaque clic de la souris sur un objet déclenche une petite animation, comme une princesse qui sort du château, le pont mobile qui s'ouvre, ou les éléphants qui barissent dans le zoo. Enfin, il vous sera possible, dans Simtown, d'éditer vos propres habitants en définissant la couleur de leurs vêtements, de leurs cheveux ou même des bulles au sein desquelles ils s'expriment. Tel quel, SimTown ne sera donc presque plus un jeu, mais davantage une expérience à vivre sans se prendre la tête.

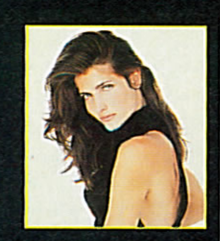
***EDITEUR :** Maxis*
***STANDARD :** PC CD-Rom / Mac CD - ROM*
***SORTIE PRÉVUE :** Janvier / Février 95*



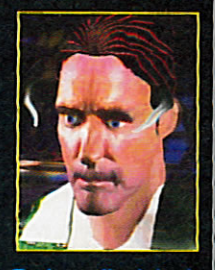
PC - PC CD-ROM

IANSOLO

Hell



Stéphanie Seymour



En haut l'original, en dessous, la version synthétique de Dennis Hopper

EDITEUR : Gametek
STANDARDS : Pc & PC CD-Rom
SORTIE PRÉVUE : Décembre

Ça y est, ils arrivent, les hybrides de films et de jeux vidéo ! Hell, le polar cyberpunk de Gametek/Take2 sur PC CD-Rom réunira une sacrée distribution de vedettes hollywoodiennes. Jugez donc du peu : Dennis Hopper ("Speed", "Apocalypse Now", "Blue Velvet", "Easy Rider"), Grace Jones ("Boomerang", "A view to a kill", "Conan le destructeur"), Geoffrey Holder ("Boomerang", "Live and let die"– vous le connaissez, vous ? –) et le super mannequin Stéphanie Seymour (décrétée "Corps des années 90" par le magazine américain "Self"). Les voix des acteurs accompagnent le joueur au long de la partie, et Stéphanie Seymour apparaît dans la séquence vidéo d'intro.

Nous sommes en 2094. Le "Parti de la main de Dieu" contrôle la ville de Washington et les grilles de l'enfer sont grandes ouvertes. Les êtres des enfers se mélangent à la haute technologie dans ce thriller cyberpunk. Vous vous mettez dans la peau de l'un des personnages, Rachel ou Gideon. Ces anciens détectives du gouvernement sont maintenant en cavale, recherchés pour des crimes contre l'État. Pourquoi êtes-vous pourchassé ? Le gouvernement a-t-il vraiment les clés de l'enfer ? et quelle est la source de cette incroyable puissance divine ?

Des rues mal famées du futur, aux enfers et au cœur de la théocratie où le mal a supplanté toute justice et pureté, Hell introduit le joueur dans un monde de trahison sinistre, de vérité douteuse et de cruauté diabolique. Vous pourrez, comme tout hacker qui se respecte, pirater des ordinateurs et des gadgets électroniques, utiliser des armes cyberpunk et combattre avec des pouvoirs psioniques. Tout le jeu est réalisé en images de synthèse avec incrustation du personnage dans les décors. Gideon et Rachel se déplacent d'un écran du jeu à un autre, en suivant des chemins précalculés, à la différence de BloodNet. Le système a été amélioré pour pouvoir afficher plusieurs plans de décor qui masquent, si c'est nécessaire, les sprites des personnages. Comme dans d'autres réalisations du même genre, il vous faudra résoudre un certain nombre de puzzles, en plus de l'intrigue techno-inferno-policière.

L'acteur-réalisateur Dennis Hopper joue le rôle de Mr Beautiful, un sinistre démon qui hante l'arrière-boutique d'un pub. Après avoir galéré pour entrer en contact avec lui, vous risquez de ne plus savoir comment vous en débarrasser ! Nous avons interviewé Dennis Hopper, dont la présence dans un jeu vidéo nous a plutôt intrigués.

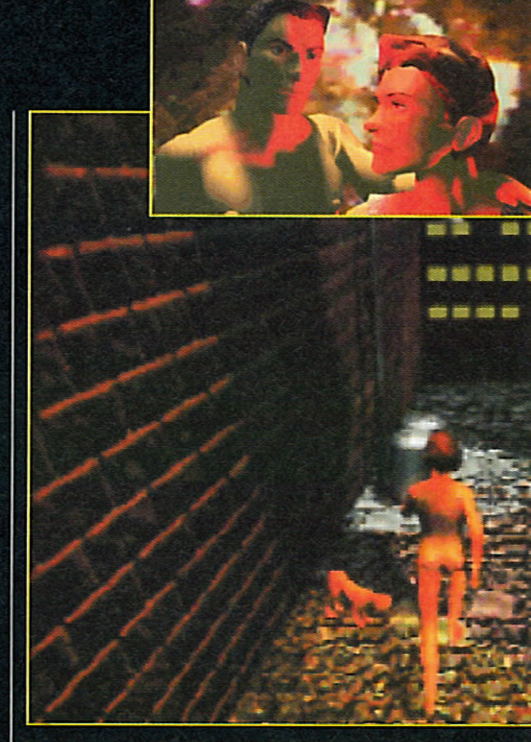
Joystick: Comment en êtes-vous venu à faire Hell ?
Dennis Hopper: Take2 me l'a proposé, mais mon agent n'était pas du tout partant. Tout d'abord, je ne connaissais rien au jeu vidéo, même si j'ai joué dans Super Mario Brothers, le film sur le jeu Nintendo. Le fait que Peter Brant – un ami à moi qui travaille chez Take2 –, m'ait proposé le projet, a été déterminant. Le jeu et le personnage que je devais incarner semblaient tellement intéressants, que j'ai tout de suite été très attiré. Je suis impatient de voir le résultat final.

Joystick: Avez-vous déjà participé à des produits interactifs dans le passé ?
Dennis Hopper: Non. La seule chose que j'aie pu faire en rapport avec l'industrie des jeux vidéo est le film Super Mario Brothers.

Joystick: Etes-vous intervenu dans la conception du jeu ? Sur les dialogues, par exemple ?
Dennis Hopper: Je n'ai pas eu à me préoccuper de l'écriture, dans la mesure où les auteurs ont fait un boulot fantastique. Par contre, j'ai un peu improvisé sur les dialogues, j'ai épicé un peu certaines répliques.

Joystick: Y a-t-il eu une forme de censure sur les dialogues ?
Dennis Hopper: Non, pas du tout. Même pas sur les improvisations.

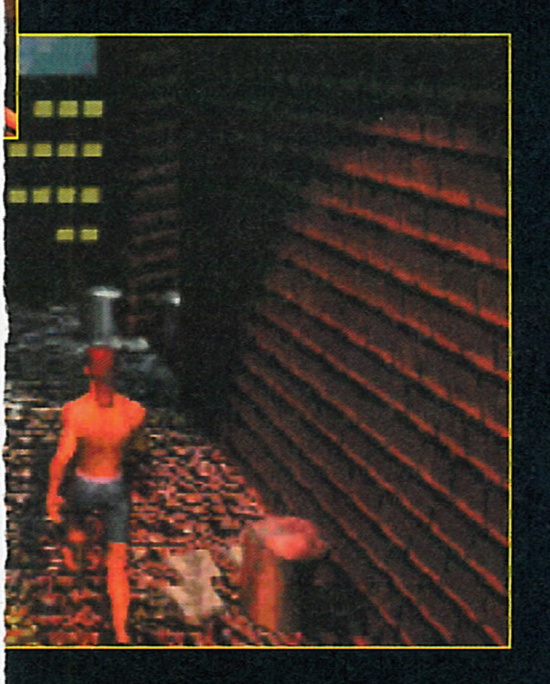
Joystick: Vous possédez un ordinateur ?
Dennis Hopper: Non, mais l'amie avec qui je vis en a un. Je ne l'utilise pas pour autant.







Les petits dernier



Joystick: À la suite des rôles que vous avez interprétés, on vous a catalogué comme psychotique. Qu'en pensez-vous?
Dennis Hopper: Je trouve ça génial. Ça ne me pose réellement aucun problème.

Joystick: Lequel de vos films considérez-vous comme le meilleur ?
Dennis Hopper: Mon meilleur film ? Ça dépend si on parle de mon travail en tant qu'acteur ou de réalisation. Au total, je pencherais pour "Easy Rider" que j'ai écrit, réalisé et joué. Il y a aussi "Colors" avec Robert Duval et Sean Penn, que j'ai réalisé. J'aime beaucoup "Rebel without a cause", même si je n'y ai qu'un petit rôle. Je pense que ma meilleure prestation d'acteur est dans le film de Ben Bender "American friend". Et puis, il y a "Apocalypse now", une expérience incroyable dans la vie d'un acteur.

Joystick: Toutes les grandes compagnies de cinéma semblent s'investir dans le jeu vidéo.
Des réflexions à ce sujet ?
Dennis Hopper: Je ne me pose pas de questions là-dessus. Mon agent pensait que je devais attendre que les choses évoluent avant d'y participer. Attendre qu'il y ait un bon tas de pognon à la clé, c'est l'esprit des requins de la profession...

Joystick: Envisageriez-vous de réaliser un film basé sur un jeu ?
Dennis Hopper: Je crois que ça pourrait être intéressant. L'équipe de Super Mario Bros était super. Le film n'est pas très bon, même si le potentiel était énorme.

Joystick: Et aujourd'hui, vous le referiez?
Dennis Hopper: Non. En tout cas, pas si ce n'est pas un projet Gametek.

Joystick: Avez-vous des projets similaires dans le jeu vidéo ?
Dennis Hopper: Non.

Joystick: Sur quel film travaillez-vous actuellement ?
Dennis Hopper (enjoué): "Waterworld" avec Kevin Costner, filmé à Hawaï en plein océan. L'histoire : les calottes glaciaires des pôles fondent, et du jour au lendemain toute la surface de la Terre est recouverte par les eaux. Certaines personnes sont atteintes de mutations et se transforment en poissons (pieds et mains palmées).C'est une idée de ce que j'essaye d'obtenir depuis un an.

Joystick: Merci.

Propos recueillis par Derek De la Fuente



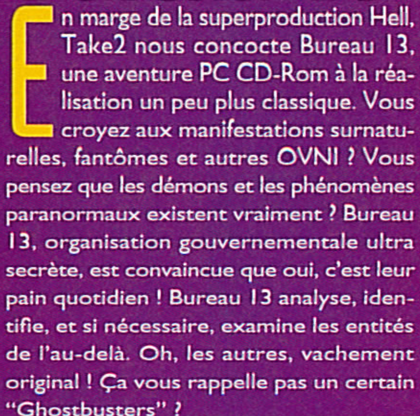
PC CD-ROM

IANSOLO





Bureau 13

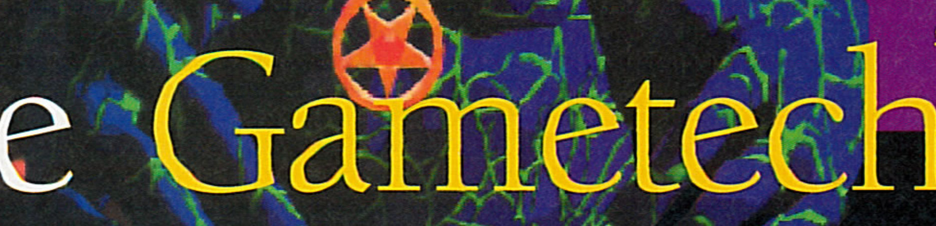


En marge de la superproduction Hell, Take2 nous concocte Bureau 13, une aventure PC CD-Rom à la réalisation un peu plus classique. Vous croyez aux manifestations surnaturelles, fantômes et autres OVNI ? Vous pensez que les démons et les phénomènes paranormaux existent vraiment ? Bureau 13, organisation gouvernementale ultra secrète, est convaincue que oui, c'est leur pain quotidien ! Bureau 13 analyse, identifie, et si nécessaire, examine les entités de l'au-delà. Oh, les autres, vachement original ! Ça vous rappelle pas un certain "Ghostbusters" ?



Bref, vous incarnez le leader d'un groupe d'investigation de bureau 13 et êtes chargé d'élucider un mystère. Chacun des personnages disponibles a ses propres particularités qui lui permettent d'effectuer des actions uniques. La solution des énigmes varie donc en fonction des personnages que vous choisirez. Les graphismes devraient être de bon aloi, même si nous n'avons pu apprécier que les séquences d'intro. Vous devrez vous tirer indemne de phases de combat qui feront appel à vos qualités de stratège. Pour corser le tout, le jeu sera truffé d'énigmes drôles et bien prise de tête. Attendons d'en voir plus pour sortir les gousses d'ail, l'eau bénite et l'aspirateur à protoplasme...

EDITEUR : Gametek
STANDARD : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : Janvier 95



N D

le 1er jeu, l'histoire de votre tout premier

Il y a quelques années, dans un bar ou chez un copain, vous découvriez un jeu vidéo, il vous a mordu, vous êtes tombé "de l'autre côté" et, depuis, vous avez passé des centaines d'heures sur une ou plusieurs bécanes achetées pour plusieurs milliers de francs. Vous rappelez-vous de ce jeu qui a provoqué le déclic, de ce jeu qui vous a fait taper le front avec la main *(chpoc!)* en disant "ça alors, ça existe, c'est génial!" et qui a peut-être changé votre vie.

Votre témoignage nous intéresse, nous publierons dans les prochains numéros les meilleures anecdotes, celles qui nous feront rire ou hurler parce que nous nous y reconnaîtrons, toutes ces petites histoires qui, mine de rien, racontent l'Histoire de ce que l'on peut appeler une communauté. Depuis des années, nous vous présentons l'actualité et l'avenir des jeux, il est grand temps de vous proposer un petit voyage en arrière!



Ian Solo

29 ans, testeur et motard.

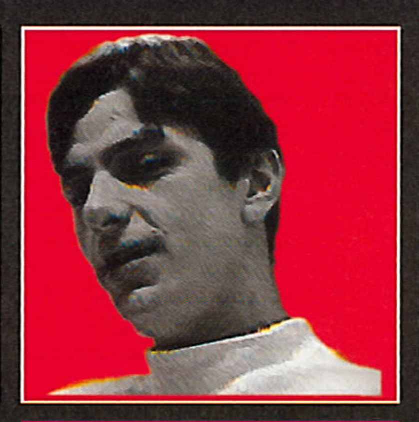
« J'ai accroché dès le début, je crois, dans les salles d'arcade, mon plus grand souvenir reste Asteroids. Et puis je jouais à Pong chez un copain, sur une console Philips. Plus tard, je m'étais fait prêter un Apple 2 pour voir ce que c'était que l'informatique en général, et puis je suis tombé sur Lemonhead, un jeu de gestion où tu t'occupais d'un stand de limonades. Il fallait prévoir tes commandes en fonction du climat, avoir un œil sur le cours du citron et du sucre, etc. »



Tonton Steph

28 ans, Jeux Crack, imitateur roux.

« Le premier jeu, je l'ai vu dans un café, je suis passé devant et j'ai essayé, c'était Asteroids. Mais bon, le vrai sur lequel j'ai vraiment craqué, c'était Pacman, j'étais complètement accro. Après, je me suis payé une console VCS2600 et j'ai joué comme un fou à Indiana Jones, le premier. C'était extraordinaire, il y avait 3 carrés qui se baladaient, l'un représentant Indy, il y avait même un petit trait pour représenter le fouet. Il fallait retrouver l'Arche, un autre carré. Vachement bien! »



Pinky

26 ans, testeur et fan de foot.

« Mon tout premier jeu, je suis tombé dessus par hasard, pendant des vacances, dans un bar. C'était Break Out, un vrai choc. J'y passais mes journées, j'ai pas bronzé un poil, je suis revenu tout blanc. Ensuite, j'ai vu la console VCS2600 d'Atari chez un copain, j'ai tanné mes parents pour en avoir une. Et je l'aie eue. Je jouais à Star Raiders, le premier jeu du genre d'Elite, dans l'espace, en 3D mais avec de gros carrés, c'était génial, il y avait des couleurs, genre huit, super. »

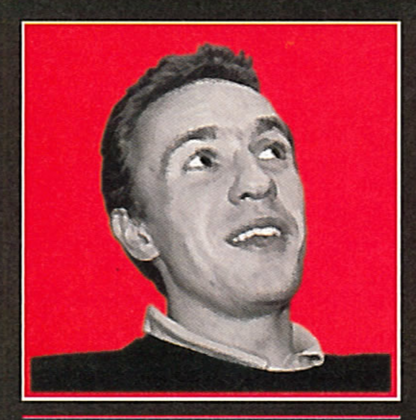


El Fredo

30 ans, animateur Minitel.

« Mon premier jeu? C'est Summer Games d'Epyx, les Jeux Olympiques sur Commodore 64, chez un copain. Mon épreuve préférée, c'était le 1500 mètres, il fallait se les faire en temps réelen dosant l'effort au joystick pendant quelques bonnes minutes pour faire un sprint mortel à la fin... On prenait des photos de nous en plein effort. Je me débrouillais plutôt bien; à l'époque, je faisais de la batterie, ce qui m'aidait pour la régularité et la vitesse du mouvement du joystick. Le jeu qui m'a fait acheter un micro, c'est Kick Off 2 sur ST. Ça fait des années qu'on y joue, Linos, des copains et moi, on fait des tournois chaque week-end. »

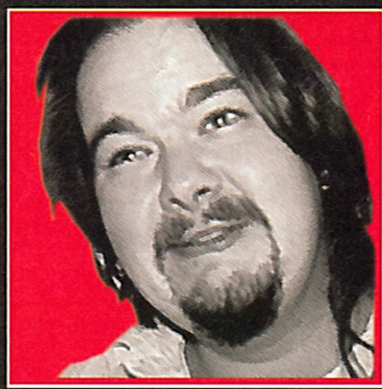
NOUS ATTENDONS VOS TÉMOIGNAGES ET VOS ANECDOTES EN RUBRIQUE "*1ER".



Lord Casque Noir

25 ans, testeur roux mais bavard.

« Le premier jeu micro dont je me rappelle, c'est un programme que le magazine Micro-Systèmes avait offert sur un 45 T souple livré avec le canard. Tu enregistrais le disque sur une K7 que tu relisais ensuite sur ton ZX81 avec extension mémoire de 16 Ko. Ce ZX, je l'avais pris pour apprendre à programmer, je ne pensais pas jouer dessus. Et donc, le jeu, c'était une prison, dans un labyrinthe, tu avais de gros pavés avec des voleurs qui devaient récupérer des dollars (représentés par le signe $, bien sûr), il fallait les capturer. En fait, j'ai passé plus de temps à faire les réglages pour pouvoir enregistrer sur K7 qu'à y jouer réellement, mais c'est comme ça que les jeux m'ont accroché. Après ça, le deuxième grand souvenir, c'est Driver sur Oric 1, un jeu fait par celui qui a aujourd'hui programmé Klik'n Play, c'est rigolo de le retrouver. C'était un jeu de voitures, vu du dessus, les graphismes étaient super pauvres, c'était plus un labyrinthe qu'un circuit automobile, il fallait bien sûr éviter des flaques d'huile. J'y ai passé des nuits et des nuits, c'était incroyable. Ah, j'oubliais, note ça, dis-leur que la musique, c'était "In the mood" de Glenn Miller. Rah, c'était super. »



Linos

32 ans, directeur artistique barbu.

« Mon premier jeu, c'était Pong, tout bêtement, dans un café près de chez moi, j'ai craqué au tout début. Mais le premier qui m'a vraiment botté, c'était Break Out, le casse-briques, avec ses bandes de Scotch collées à même l'écran pour simuler des couleurs. Tiens, à propos, ce que je préférais, c'était le graphisme vectoriel, enfin bon, en fil de fer, ça avait quelque chose de lumineux, je préférais ça à la couleur ou au premiers jeux en bitmap. Un peu comme les montres à quartz, à l'époque. J'aimais bien celles avec les gros chiffres rouges sur noir, les gros bâtons, bien lumineux là aussi. Et puis ce sont les écrans LCD qui l'ont emporté, tout comme les jeux bitmap ont massacré les jeux en fil de fer. En fin de compte, t'as vu, je me suis planté à chaque fois, c'est incroyable, hein? Réponds-moi sincèrement, tu crois que j'ai tout raté? Le jeu qui m'a fait acheter mon premier micro, un ST, c'est Barbarians que j'avais vu chez un copain. A l'époque, j'avais un Hector, un micro sympa mais sans plus, rien à voir avec le ST. Quand j'ai vu Barbarians, toutes ces couleurs, l'atmosphère, ces têtes coupées, c'était comme une salle d'arcade à la maison, alors j'ai acheté un ST deux jours plus tard. »



Moulinex

33 ans, testeur intello et breton.

« Le tout premier à m'avoir marqué, c'est Disc of Tron en salle d'arcade, un jeu inspiré de Tron, une sorte de pelote basque futuriste. J'y avais joué pendant des vacances. Et puis je me suis dit que j'allais me ruiner en y engouffrant toutes mes économies, alors j'ai acheté un Commodore 64, en me promettant de ne plus aller jouer en salle. Et j'y suis arrivé. Mon premier grand jeu micro, c'était The Hobbit sur C64, en K7, il fallait attendre 25 minutes pour qu'il se charge, 25 minutes pendant lesquelles tu priais pour ne pas avoir le fameux Load Error on Tape. En version disquette, il était buggué, on ne pouvait pas le finir. Ce jeu, je l'ai fait dans tous les sens, je l'ai fini je ne sais pas combien de fois. Tiens, j'abuse, mais il y a un autre jeu dont j'aimerais parler, mais j'ai oublié son nom: tu jouais le rôle d'un pochtron dans un pub anglais, tu allais du pub jusqu'à chez toi. Plus tu buvais des canons, plus les réactions du joystick étaient bizarres. Mince, c'était quoi le nom? Dans la rue, tu croisais des skins, fallait pas les approcher, des putes qui te piétinaient avec leurs talons-aiguilles, des flics qui pouvaient t'embarquer au commissariat où tu perdais des points, ou bien encore des vieilles qui te flanquaient des coups de parapluies. Ça ne te dit rien, je ne vois plus le nom?.. Mais si, tu sais bien, au bout d'un moment, dans la rue, tu avais des éléphants et des flics qui flottaient. En plus, avec des copains, on y jouait vraiment, on se mettait dans les vraies conditions: à chaque fois que le type buvait un coup, nous on buvait un verre de vodka. À la fin d'une partie, nous étions tous complètement fracassés. Ah oui, ça y est, c'était Bozo's Night Out! En plus, c'était facile, j'y ai rejoué il n'y a pas très longtemps. »



Mic Dax

26 ans, programme le serveur 3615.

« Le premier jeu sur lequel j'ai passé des heures et des heures, ça n'était pas en arcade, c'était sur un micro, un Micral, une horreur. Mon frère avait adapté le jeu Kingdom (ou Colonel), il fallait gérer une île. Tu répartissais tes terres entre l'industrie et l'agriculture: plus tu avais d'industries, plus tu étais riche, mais tu te cognais de la pollution et de l'immigration. Au bout d'un moment, s'il y avait plus d'étrangers que d'habitants, tu te faisais virer, tandis que la pollution pourrissait les récoltes, d'où des famines. À l'époque, tu avais déjà un Ministère de l'Ecologie. Mais sans industrie, tu ne pouvais pas payer les paysans, un vrai bordel. C'était sommaire, il n'y avait bien sûr aucun graphisme, mais c'était géant, je n'avais pas 13 ans que je stressais déjà à mort, maintenant je flippe sur Sim City et Civilization. Dans les cafés, je dépensais l'argent de la cantine (attends, tu le publies pas, ça, hein? Ma mère ne l'a jamais su, je me ferais tuer) dans le flipper "Centaur" et dans un shoot'em'up vertical dont j'ai complètement oublié le nom, c'était un Galaxian très évolué, avec des paysages bien foutus, des effets de profondeur, des statues des personnages de l'île de Paques. Il a été adapté sur ZX Spectrum, je crois. Ça m'énerve d'avoir oublié le nom, tu peux pas demander aux lecteurs de me contacter s'ils le connaissent? »



PETITES ANNONCES

10, rue Thierry Le Luron
92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

Amiga

Achat

Dép.62 Cherche éditeur de secteurs pour A500 1 Mo. Ecrire à Flavien Bridault 6 Résidence Brucquedal 62360 Hesdin l'Abbé ou tel au 21 83 56 61 après 18 h.

Dép.83 Achète A500 pour pièces, cherche sur A500, le Chevalier du Labyrinthe, possibilité échange. Tel à Serge au 94 69 96 30.

Dép.94 Achète, échange, vends jeux, utilitaires et éducatifs sur A500/600/1200. Tel à Erwan au 45 94 97 63 après 18 h.

Contact

Dép.1 Cherche contacts sur Amiga (échange, vente, achat). Perrot Marc 19 Rue A. Mas 01000 Bourg en Bresse ou tel au 74 21 95 19.

Dép.2 Cherche contacts sympas et sérieux sur A500/1200 pour échanges. Envoyez liste à Michel Tavernier 8 Rue du Transvaal 02700 Tergnier.

Dép.18 Echange news et oldies sur A500/1200. Envoyez liste à Britton Charles 33 Avenue des Prés le Roi 18230 Saint-Doulchard.

Dép.33 A500/1200/CD32 cherche contacts, débutants bienvenus. Envoyez D7 pour liste à Siegfried Mounissens 319 Chemin de Pavin 33140 Cadaujac.

Dép.34 Echange, achète, vend utilitaires, docs, jeux sur A600, envoyez liste à Alain Seylliebert 200 Rue du Major Flandre 34090 Montpellier, réponse assurée.

Dép.40 Cherche contacts sur Amiga 1200 pour échanges de DP, jeux... sur la région de Dax. Tel à Laurent après 18 h ou le week-end au 58 91 89 95.

Dép.50 Le numéro 2 du Disk-Zine Concept 3 est sorti. Tel au 33 56 07 02 ou écrire à Concept 3 c/o Walter Nonnon La Bilhaidière 50570 Carantilly avec 10 Frs pour les frais.

Dép.51 Cherche contacts sympas sur A1200, surtout jeux d'aventure et docs. Regnanli Laurent 45 Grande Rue 51190 Le Mesnil / Oger ou tel au 26 57 54 50.

Dép.51 A500 cherche contacts sérieux sur et alentours de Reims, Laon, Rethel et Toul. Contacter Vilaire Laurent 7 Allée des Paquerettes 51450 Betheny ou tel au 26 02 40 77.

Dép.59 Cherche contacts A1200, possède A1200 + HD 210 Mo, contactez Pascal Bouillis 35 Rue Alexandre Leleux 59800 Lille pour liste.

Dép.72 Cherche contacts sympas sur A600, envoyer liste à Anthony Bisson 4 Rue Frangelico 72100 Le Mans.

Dép.72 Recherche contacts sympas, sérieux et durables sur A1200/500, possède nbx jeux , écrire pour liste, réponse assurée. Guilmin Ruddy 47 Rue Gustave Courbet 72100 Le Mans.

Dép.80 Cherche contacts rapides et sérieux sur A500/1200 pour échanges, envoyez lise à Delavenne Olivier 2 Rue des Moineaux 80700 Roye.

Dép.91 Recherche nbx jeux récents, échanges seulement, tel pour liste à Long au 69 21 66 21 après 19 h, cherche aussi souris Amiga de 50 à 100 Frs.

Dép.94 Echange news, oldies sur A500/1200, vends Dune 2, Jurassic 1200, DDay, Wings, Genesia, Battle of Britain : 100 Frs pièce franco. Bertrand Pascal 2 Avenue Carnot 9230 Cachan ou tel au 45 47 49 99.

Dép.94 Recherche possesseur A500, 1 Mo, imprimante couleur Commodore MPS127A utilisant Pagesetter 2 pour conseils. Grosjean Christophe 10 Bis Avenue du Clos 94210 La Varenne.

Dép.95 Echange nbx démos et olides sur Amiga 500. Bariller Eric 4 Rue de la Mare aux Fées 95130 Franconville ou tel au 34 13 43 27.

Vente

Dép.1 Vends A500 + 2 joys + 1 Mo d'extension + nbx jeux : 2000 Frs. Ecrire à Julien François Chemin de la Lone 01700 Miribel.

Dép.1 Vends news et oldies à bas prix, assure contacts rapides et sérieux. Ecrire à Chifflier Pierre Le Village 01290 St Jean sur Veyle ou au 85 31 68 39 de 19 à 21 h.

Dép.13 Vends jeux sur A600/1200 et PC, liste sur demande à Gebleux Jean-Luc "La Respelido" 13140 Miramas ou tel au 90 58 21 42.

Dép.13 Vends A600 2 Mo, souris, joy, jeux : 2500 Frs. Tel au 90 50 26 75 tous les jours à partir de 18 h à François.

Dép.14 Vends A500, souris, joys, jeux, utils : 800 Frs, lecteur externe : 200 Frs. Tel au 31 80 66 82 le soir à Jérémy.

Dép.14 Vends Amiga 600 + 3 originaux (Settlers, Goblins 3, Lost Vikings) et autres, le tout en tbe : 1500 Frs. Tel à Guillaume au 31 73 10 45, vends aussi CPC 6128 : 1500 Frs à débattre.

Dép.19 Vends pour A500/1200, jeux, utils, démos, liste sur demande et réponse rapide. Ecrire à Conche Gérard 33 Rue André Maurois 19100 Brive.

Dép.22 Vends A1200, moniteur 1083S, lecteur externe, 2 joysticks, très nbx jeux, livres : 3000 Frs. Tel à Ronan Leroux au 96 29 31 87.

Dép.26 Vends A500+ nbx jeux : 1200 Frs + lot de 50 disquettes de jeux : 300 Frs + très nbx docs de jeux et utilitaires Amiga. Ecrire à Thierry Lapoulle Le Vercors n°1 30 Route de Chateauneuf 26200 Montelimar.

Dép.26 Cause vente matériel, vends lot de jeux Amiga à 300 Frs les 50. Tel au 75 01 91 46 HR.

Dép.33 Vends A1200, 2 souris, 2 joys, nbx jeux, switch, docs : 1600 Frs. Tel après 19 h à David au 56 75 50 90.

Dép.37 Vends jeux sur Amiga 1200, débutants bienvenus, réponse assurée si enveloppe timbrée. Brault Anthony 13 Mail David d'Angers Appt 132 37000 Tours ou tel au 47 38 46 67.

Dép.38 Vends CD32, Oscar, Diggers, Ult. Body Blows, Microcosm, Pirates Gold, nbrs démos : 1700 Frs. Tel au 76 55 04 16 de 20 à 22 h si possible.

Dép.42 Vends jeux d'aventure (Monkey Island 1 et 2, Black Crypt, EOB 1 et 2...) originaux, liste et prix contre 1 timbre à Saintantoine 10 Rue Leriche 42190 Charlieu.

Dép.45 Vends news et oldies nbx DP et utils à bas prix, contacts rapides et sérieux, liste sur demande à Guilleminot Cyril 165 Rue de l'Ardoux n°68 Bat Jupiter 45166 Olivet cedex.

Dép.49 Vends jeux Amiga à partir de 50 Frs. Tel au 41 95 62 14.

Dép.51 Vends DD GVP 120 Mo + 2 Mo de Ram supplémentaires pour A500/500+ à 1800 Frs à débattre. Tel au 26 02 10 52 ou à Perdereau Patrick 12 Rue Jean Mermoz 51100 Reims.

Dép.54 Vends A1200, DD 170 Mo, jeux, démos, boite de rangement, revues sous garantie : 3000 Frs. Tel au 83 28 02 59 à Gérald.

Dép.57 Vends news sur Amiga 500/1200 à bas prix, débutants acceptés. Ecrire à Marc Vappiani 25 Boucle du Breuil 57100 Thionville ou tel au 82 34 59 67 le week-end.

Dép.57 Vends news Amiga 500/1200. Schmidt Clément 14 Rue du Houblon 57490 L'Hopital ou tel au 87 90 15 71.

Dép.57 Vends A500, moniteur couleur, extension 1 Mo, 150 disks, boites de rangement, joystick, souris, tbe : 2500 Frs. Tel au 82 21 33 92.

Dép.59 Vends Amiga CD32 + 11 jeux et un joypad compétition pro : 1400 Frs. Tel au 27 90 60 09.

Dép.59 Vends news, oldies, A500/1200. Tel à Yannick au 20 94 43 42 (lundi, mercredi, jeudi, week-end après 17 h 30).

Dép.59 Vends jeux A500/600/1200 à prix très bas ou échange possible. Ecrire à Medjoub Madaci 234 Rue Boulloche 59279 Loon Plage ou tel au 28 21 33 92.

Dép.59 Vends digitaliseur sonore pour tous les Amiga + softs et manuel format des fichiers IFF (mixage, écho, fondu...) le tout pour 350 Frs. Tel au 27 60 04 94 à Corrente Fabien.

Dép.59 Vends digitaliseur sonore pour tous Amiga + softs + manuel (FX : écho, fondu...), jamais servi garanti 1 ans : 350 Frs. Tel au 27 60 04 94 à Fabien Corrente après 18 h.

Dép.62 Vends A4000/30 + 68882 à 25 Mhz, 4 Mo, DD 80 Mo, docs, souris et joys, nbx jeux et utils : 7000 Frs, moniteur couleur offert. Tel au 21 39 22 55 après 18 h 30.

Dép.66 Vends CD32 + 2 pads + 12 jeux (Ultimate Body Blows, Microcosm, Global Effect, Pirates Gold, Elie 2 etc...) : 2300 Frs. Tel au 68 92 61 38.

Dép.67 Vends jeux originaux : Beneath a Steel Sky 120 Frs port compris. Vends revues. Tel au 91 69 08 45.

Dép.67 Vends A1200, 2 pads, 2 souris, 1 lecteur externe 3"1/2, nbx jeux et utils : 1990 Frs, moniteur : 2490 Frs. Tel à Michael au 88 39 28 60.

Dép.68 Vends A500, 1 Mo, docs, tbe 700 Frs, Epson LX800, tbe 500 Frs ou le tout 1000 Frs, Amos Compiler : 100 Frs, Amos 3D VF : 100 Frs. Tel au 89 23 84 97.

Dép.73 Vends jeux A500/1200 à prix intéressants, liste sur demande, écrire à Mr Moerenhout Laurent 124 Place St Léger 73000 Chambéry.

Dép.75 Vends Amiga 1200, moniteur NEC 3D, souris, 2 joys, jeux et utils : 2300 Frs. Tel au 43 70 85 26, vends aussi écran VGA mult Sync : 900 Frs.

Dép.75 Vends CD32, jeux : Gunship 2000, Chaos Engine, Humans, etc... pour 1000 Frs. Tel au 42 21 13 65 à Elric.

Dép.75 Vends CD32, 4 jeux, démos, tbe, sous garantie : 1200 Frs, vends Amiga A500, 512 Ko, 150 jeux, utils, moniteur 1083S, joys (Cobra), boites de rangement : 2500 Frs. Tel à Olivier au 46 51 84 06.

Dép.75 Vends A500, 1 Mo, moniteur couleur, nbx jeux originaux, le tout en parfait état : 2500 Frs avec en cadeau mini-enceintes Aiwa. Tel au 45 79 63 10.

Dép.77 Vends A1200 DD 120 Mo : 4000 Frs, possibilité jeux et lecteur externe. Tel au 60 63 58 44.

Dép.77 Vends A1200 sous garantie, souris, tapis, 2 manettes, jeux, disquettes vierges, prise péritel, mags : 2300 Frs et 2800 Frs avec moniteur couleur. Tel au 60 01 14 80.

Dép.77 Vends DD A500 : 105 Mo, 2 Mo Ram, jeux : 1200 Frs, vends DD A1200 : 120 Mo avec jeux : 1300 Frs. Tel au 60 20 83 85 à Roger.

Dép.78 Vends A500 avec extension mémoire de 1 Mo, tbe : 1000 Frs. Tel au 39 19 59 26.

Dép.83 Vends DDay "D'impression" sous garantie pour A500 : 200 Frs de port compris. Charles au 94 20 07 28.

Dép.85 Vends news et oldies à bas prix sur A1200/500, écrire à Grendi Salim 26 Rue Jacques Cartier 85000 La Roche sur Yon ou tel au 51 62 32 66.

Dép.91 Vends A1200 DD 210 Mo rempli, 2ème lecteur, nbx jeux, nbx revues, souris, tapis, disquettes vierges, joystick : 5000 Frs. Stéphane au 64 96 44 18.

Dép.91 Vends A4000/400, Ram 10 Mo, DD 340 Mo, digitaliseur de sons, Vidi 12, 2ème drive, écran 1084S, nbx logiciels, 2 manettes, prise Midi : 13000 Frs. Tel au 60 14 01 87.

Dép.91 Vends Amiga 500+, lecteur externe 3"1/2, écran Atari SC 1425 couleur, souris, Joystick, 319 jeux, 89 utils, boites de rangement : 2500 Frs. Tel à Thierry au 60 16 39 56.

Dép.91 Vends Amos, Easyamos, 3D Construction kit 2 en VF, vends scanner NB Zydec. Tel au 69 40 02 95.

Dép.92 Vends A1200 (93), moniteur Philips couleur, jeux originaux, utils (dessin, synthèse), sampler, joys : 3200 Frs, veds DD 80 Mo : 1200 Frs, extension 4 Mo 32 bits : 1100 Frs. Tel à Laurent au 47 51 61 90.

Dép.92 Vends A500, 1 Mo Ram, moniteur, joysticks, souris... : 2000 Frs à débattre. Tel au 47 82 53 84 le soir.

Dép.92 Vends A500 1 Mo, 1084S, lecteur externe, souris, joys, imprimante tbe, utils : 3000 Frs, jeux originaux : Flashback, Syndicate, Monkey Island, Indys, Frontier etc... à 80/100 Frs pièce. Tel à Phil au 47 08 59 03.

Dép.93 Vends jeux sur Amiga et PC à bas prix. Ristat Franck 24 Rue du 11 Noveùbre B4 93330 Neuilly sur Marne ou tel au 43 08 15 53.

Dép.93 Vends jeux Amiga ou PC à bas prix. Bajolais Fabrice 25 Avenue des Chèvrefeuilles 93220 Gagny ou tel au 43 88 09 01.

Dép.93 Vends A500, extension 1 Mo, horloge, cables, alimentation, moniteur Thomson, boites, 3 joys, 2 pads, 2 souris, tapis, 300 disks (Syndicate, Cannon Fodder, Dune 2, The Settlers) : 3000 Frs. Tel au 43 05 95 90.

Dép.93 Vends jeux Amiga à très bas prix. Tel à Richard au 48 59 06 44 ou écrire à Richard Nguyen 16 Rue de Stalingrad 93100 Montreuil.

Dép.93 Vends jeux sur Amiga. Bellay Bruno 60 Avenue de Lyon 93220 Gagny ou tel au 43 88 05 27.

Dép.94 Vends A1200, lecteur externe, nbx jeux, joystick : 2500 Frs. Tel à Stéphane au 48 81 99 75 le soir.

Dép.94 Cause double emploi, vends moniteur couleur 1084S pour A500/600/1200/2000/4000, valeur 1400, vendu 600 Frs. Bertrand Pascal 2 Avenue Carnot 94230 Cachan ou tel au 45 47 49 99.

Dép.95 Vends news pour Amiga A500/1200, utils, jeux à très bas prix. Tel à Yann au 39 86 47 55 ou écrire à Tournon Yann 4 Rue d'Albert 95140 Garges les Gonesse, vends aussi jeux sur PC.

Dép.95 Vends A1200, Pack Dynamite : 2000 Frs, quintupleur couleur : 1000 Frs, jeux 150 Frs pièce ou 4000 Frs le tout. Tel à Eric au 34 43 57 87.

Atari

Achat

Dép.60 Achète extension 512 Ko pour 520 STE : 100 Frs. Eric Audinet 22 Rue des Primevères 60570 Andeville.

Dép.74 Achète jeu Monkey Island 2 sur Atari 1040 STF. Ecrire Garayt Sylvain Route de Maclamod 74650 Chavanod ou tel au 50 69 01 41 le soir.

Dép.79 Achète barettes SIMMS 1 Mo pour gonfler un 1040 STE, cherche aussi un Falcon avec ou sans Cubase Audio, tout ça à bas prix raisonnable. Tel à Sébastien au 49 96 55 44.

PETITES ANNONCES
10, rue Thierry Le Luron
92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

Contact

Dép.50 Echange ou vends nbx titres sur ST, news, utils ou autres docs et soluces. Réponse rapide assurée. Tel à Jean-Marc au 33 07 18 71 le soir.

Dép.51 Echange, vends logiciels récents sur Atari ST et MAC. Mr Lobster Cidex 15 51160 Germaine ou 3615 Joystick à Lobster.

Dép.94 Cherche contacts sur Atari ou PC pour échange ou autre autre, réponse assurée. Ecrire à Teigny JF 241 Avenue des Grands Godets 94500 Champigny/Marne.

Vente

Dép.18 Vends 1040 STE écran couleur, mono, imprimante Star couleur, joys, nbx jeux, utils (dont originaux), boites de rangement, nbx livres et docs : 4500 Frs. Tel au 48 50 46 02 à Jack.

Dép.34 Vends ou échange Ishar, B17,DDay, Civilization, Vroom multiplayer. Tel à Francis au 67 73 64 31.

Dép.45 Vends Atari STE 2 Mo, 120 jeux, 2 joys, souris, tapis, boites, moniteur couleur, livres: 4000 Frs à débattre. Tel à Cédric au 38 80 92 01.

Dép.49 Vends Atari 520 STE, extension 1 Mo, souris, joys, nbx jeux et utils : 1300 Frs. Panchèvre Xavier Les Mauvrets 49800 Brain sur l'Authion ou tel au 41 80 40 55.

Dép.57 Vends Atari ST 520 sans floppy drive (modèle allemand) + alimentation + péritel : 400 Frs à débattre. Tel à Regis au 87 09 51 40.

Dép.62 Vends pour Atari ST imprimante Laser (SLM804), toner neuf, ainsi qu'originaux (Calamus, LW Power, Recact 4...). Tel après 19 h ou le week-end au 21 82 91 63 à Mr Delecourt.

Dép.62 Vends jeux très bas prix sur ST, réponse assurée. Warret Nicolas 29 Rue du 8 Mai 62143 Angres.

Dép.72 Vends Atari 520, jeux: 2000 Frs, cherche programmes sur ST. Christophe Lepoivre 34 Rue Tuvache 72800 Luche.

Dép.77 Vends Atari 520 STE, 2 joys, souris, tapis, nbx jeux, boites de rangement, cale, docs et revues : 1900 Frs. Tel au 60 04 65 52.

Dép.83 Vends Atari 520 STE, écran couleur, nbx jeux, souris, tapis, état : 2 ans (presque neuf), le tout : 3000 Frs à débattre. Tel au 94 95 71 81 après 18 h.

Dép.94 Vends Atari STE 92, 2 Mo de Ram, nbx jeux et utils, moniteur NB SM 124 Atari, joystick, souris, le tout à 1200 Frs. Tel au 48 73 94 12 (Fontenay sous Bois).

Dép.94 Vends jeux ST prix sympas : Ishar 1 et 2, Goblins 1 et 2... Tel à Bastien au 42 83 14 25.

Dép.95 Vends 520 STE couleur 2 Mo, souris, livres, manettes, nbx jeux originaux (Civilization, Flight Simulator...), disks vierges, tapis, revues, le tout : 3000 Frs. Tel au 34 67 36 27.

Autres

Achat

Dép.92 Achète, vends, échange jeux 3DO + pad 3DO : 200 Frs maxi, n'hésitez pas à appeler au 47 95 00 36 avant 19 h ou à envoyer vos listes à Feger David 16 Allée de la Marche 92380 Garches.

Contact

Dép.77 Passion du CD-Rom ? Vivez-la moins chère !! Information contre 2 timbres à Club Eco-CD, 152 Rue de By 77810 Thomery.

Dép.92 The 3DO Club, vends, échange, achète jeux sur 3DO, pour plus d'informations sur ce club. Ecrire à David Feger 16 Allée de la Marche 92380 Garches ou tel au 47 95 00 36.

Vente

Dép.10 Vends 3DO Pal, état neuf, Crash Burn, Total Eclipse, S. Wing Commander, Shock Wave : 4200 Frs. Tel au 25 73 22 29 et vends CDI 220, Inca, Tennis : 2800 Frs.

Dép.13 Vends 3DO + 5 jeux (Crash, Satanas & Diabolo, J. Madden, Dragon Lore, Total Eclipse) + CD sampler, valeur 5490 Frs vendue 2990 Frs uniquement sur Marseille. Tel au 91 44 28 43.

Dép.49 Vends jeux MAC : King Quest V, Indiana Jones and the Last Croisade, Sim Life, Rise of the Dragon, Another World, Myst. Tel au 41 67 85 44.

Dép.59 Vends Joystick n°40 à 53 (années 93-94). Tel au 27 65 28 38 à Seb.

Dép.59 Pour Thomson TO8 et TO7, vends nbx logiciels à bas prix. Etienne Michel 252 Rue de la Liberté 59600 Maubeuge.

Dép.59 Vends 3DO Pal + 3 jeux : Road Rash, Horde... à 3300 Frs ou séparément, échange aussi jeux 3DO. Vends disks Amiga DD : 2,50 Frs. Mr Dreville 18 Place Neuf-bourg 59300 Valenciennes ou 3615 Joystick - MADRE.

Dép.88 Vends anciens n° Joystick à 10 Frs. Tel au 29 30 58 52 Richardot Pierre Bat 18, 30 Rue de la Grande Côte 88340 Le Val d'Ajol.

Dép.94 Vends CDI Philips, 2 Joysticks, jeux : Tennis, Kether, Asterix, le tout sous garantie : 3000 Frs. Tel au 46 68 75 71.

Cpc

Dép.93 Vends Amstrad 6128, 60 jeux, 3 cartouches, 2 joys, pad : 2500 Frs. Tel au 48 68 56 34.

Pc

Achat

Dép.3 Achète CD à bas prix, envoyer proposititon et listes à Gael Paret 03310 Neris les Bs.

Dép.8 Achète jeux sur PC (aventure, stratégie), envoyez liste à Lerouge Philippe 3 Bis Rue Joseph Mehul 08330 Vrigne aux Bois.

Dép.49 Achète disk dur 420 Mo pour moins de 1500 Frs avec une marque si possible, joidre Facture et vends disk dur 240 Mo : 1200 Frs, tbe. Tel au 41 47 39 03 après 19 h à Laurent.

Dép.90 Achète Ultima 3 et Ultima 4 pour PC, échange jeux divers. Olivier Schnoebelen 44 Grande Rue 90200 Giromagny.

Dép.99 Cherche simulation boursière + PC CD : Megarace et Theme Park d'occasion. Ecrire à Demarbaix Frédéric Rue de l'Augette 81 1330 Rixensart - Belgique.

Contact

Dép.3 Cherche contacts sur PC pour échanges jeux et utils, envoyer liste, réponse assurée, vends PC 486 DX2 66 VLB. Zoghlami c/o Pradeilles Chemin du Bouzol 03800 Gannat ou tel au 70 90 28 03.

Dép.3 Cherche contacts sur PC, pour échanges utilitaires et jeux. Envoyer liste à David Bogaert 106 Route de Paris 0300 Cusset.

Dép.11 PC cherche contacts, possède news. Tel à Loïc au 68 42 08 50 le week-end.

Dép.16 Echange PC CD-Rom : Megarace, Legend, Elite 2, Iron Helix, 20 CD Share. Tel au 45 71 43 60 HB ou au 45 85 74 20 après 20 h.

Dép.30 Cherche contact PC pour échange jeux et utilitaires, cherche matériel tout genre, écrire à Pratlong Christophe 18 Rue des Paquerettes 30100 Ales.

Dép.34 PC cherche contacts pour échanges de news, utils, démos, FS5, CD-Rom, Steamer, débutants acceptés. Tel à Stéphane au 68 27 33 54 le week-end.

Dép.42 Cherche contacts sur PC pour jeux et utils à Roanne. Tel à Frédéric au 77 71 26 60.

Dép.52 Cherche contacts sérieux et rapides sur PC, jeux et utils. Ecrire à Alain Colson 3 Rue Velicitas 52300 Thonnance Les Joinville.

Dép.54 Cherche contacts sur PC pour échanges rapides et sérieux, possède news, réponse assurée, liste à Amroun Nasser 2 Allée des Glaïeuls 54350 Mont de Martin.

Dép.54 Cherche contacts sur PC pour échanges ou ventes. Envoyer timbre sinon pas de réponse à Rossion Franck 14 Rue du Luxembourg Le Neptune appt 8 54500 Vandoeuvre.

Dép.59 Cherche contacts sérieux et durables pour échange de jeux. Ecrire à Franck Brunin 50 Rue de l'Egalité 59320 Haubourdin ou tel au 20 50 44 46 après 19 h.

Dép.62 Recherche contacts rapides et sérieux sur PC (possède news), envoyer liste à Wittek Cédric 327 Rue Alfred de Musset 62700 Bruay la Buissière.

Dép.63 Echange news sur PC. Riganti Stéphane 12 Rue d'Estaing 63100 Clermont Ferrand ou tel au 73 90 25 85.

Dép.68 Echange, vends, achète jeux, news, utils sur PC CD-Rom, recherche matos informatique neuf et occas sur PC. Tel à Weibel Guy ou écrire au 52 Rue Albert Camus 68200 Mulhouse après 18 h.

Dép.70 Echange, vends, achète jeux sur PC, liste sur demande, vends anciens joys. Fanet Nicolas Rue des Canes 70100 Autre les Gray.

Dép.73 Echange, vends jeux sur PC tous formats. Ecrire à Hours Etienne 9 Résidence Les Sablons 73230 St Alban Leysse.

Dép.75 Echange jeux et utils sur PC sur Paris et proche banlieue, réponse assurée. Rouani Frédéric 16 Avenue du Président Kennedy 75016 Paris ou tel au 45 20 89 89 ou 46 57 37 41.

Dép.75 Echange, vends nbx softs sur Atari ST, recherche contacts sur PC 486 et CD-Rom, réponse assurée. Tytgat Jean-Marc 4 Rue du Congo 75012 Paris.

Dép.77 Adhérez au Club PC CD-Rom ! Toutes les news, rachète vos CD à bons prix, info contre un timbre à Manu Conscience 20 Rue de Lourdeau 77310 Pringy.

Dép.77 Cherche contacts sérieux sur PC : Fighter, Theme Park... Tel au 64 29 11 59 après 18 h ou écrire à Lorentz Christophe 473 Rue Auguste Renoir 77140 Nemours.

Dép.82 Cherche contacts sérieux sur PC, débutants acceptés. Ecrire à Defize Anthony 2 Rue Lagravere 82000 Montauban.

Dép.86 Débutants sur PC cherche à se faire une logithèque. Tel au 49 53 19 71 ou écrire à Mr François 2 Grand Rue 86240 Croutelle, vends aussi mag : Stickworld.

Dép.89 Echange ou vends jeux et utils sur PC, écrire à Denise Souverain 20 Rue des Marnières La Grande Vallée 89500 Dixmont ou tel au 86 96 08 19.

Dép.91 Echange, vends jeux sur PC : Doom 2, Delta 5, Alien Legacy... Tel au 60 84 34 85 à Xavier.

Dép.92 Cherche (achat) GIF et logiciels sur PC, envoyer liste et prix. Chambre B134, Grégory Peron Résidence Universitaire 75 Vincent Fayo 92290 Chatenay Malabry.

Dép.92 Echange ou vends softs PC sur disk et CD, possède QIC 80, cherche hard PC à bas prix. L. Boumeddane 3 Rue Guynemer 92700 Colombes.

Dép.93 Echange, vends news sur PC à bas prix. Tel à Olivier au 43 81 16 76 sur Paris uniquement, vends Detroit (original, jamais servi) : 250 Frs.

Dép.95 Cherche contacts sérieux sur PC et CD-Rom, achète matériel, écrire à Rodriguez Pascal 182 Rue de Calais 95100 Argenteuil.

Dép.99 Cherche contacts sur PC. Mr Matthys Jan BP 185 8400 Ostende - Belgique.

Vente

Dép.3 Vends jeux PC 3"1/2 originaux à 180 Frs pièce port compris : Shadow Caster, Ishar 3, Robinson Requiem, Cannon Fodder, Elite 2, Tie Fighter, Innocent Until Caught... Tel au 94 34 16 40.

Dép.7 Vends jeux originaux avec boite et notice (Flashback 160 Frs, Spear of Destiny 190 Frs, Prince of Persia 70 Frs, Lemmings 50 Frs). Tel au 75 33 01 90 après 18 h.

Dép.9 Vends jeux originaux neufs sur PC : Beneath, Heimdall 2, Seawol, GNB 2, FS5, F14, Pacific Strike, Litil Divil, Police 4, et CD-Rom Pc, écran SVTGA 14". Tel au 61 67 70 00.

Dép.13 Vends PC 3086 Amstrad VGA disque dur 30 Mo, 640 Ko Ram, logiciels : 3000 Frs. Tel au 91 37 16 72.

Dép.27 Vends 486 DX 33 DD 105, Ram 8 Mo, CD-Rom, SVGA 1 Mo, Sound Blaster, Double lecteur 3"5, 5"25, DOS 6, Windows, Work 2 disk 5"25 : 8000 Frs. Tel au 32 33 63 16 après 19 h.

Dép.28 Vends jeux PC originaux : Day of the Tentacle CD et Alone in the Dark Floppy (VF) : 150 Frs le jeu. Tel au 37 28 04 21 à Marc vers 19 h.

Dép.38 Vends disque dur 80 Mo, Caviar. Tel à Vincent au 76 56 84 43.

Dép.40 Vends PC 486 DX 33 DD 210 Mo, Ram 4 Mo, carte 16,7 M, écran SVGA Philips, carte son SBPro, lecteur CD-Rom Mitsumi. Tel le soir au 58 89 97 79.

Dép.44 Vends jeux PC. Sixte Christian 19 Rue de Comaine 44210 Pornic ou tel au 40 82 41 76.

Dép.44 Vends Lands of Lore VF : 190 Frs et Ultima Underworld 2 : 190 Frs sur PC. Tel au 40 29 66 69.

Dép.45 Vends disque dur 85 Mo : 400 Frs, Genesia 100 Frs, Pinball Dream VI : 100 Frs. Tel à Franck au 38 97 61 83, répondeur si absent.

Dép.49 Vends jeux et utils sur PC tous styles et tous genres en 3"1/2 pour connaitre ma liste, écrire à Richard Laurent 12 Rue du Marché 49130 Ste Gemmes sur Loire.

Dép.49 Vends logiciels sur PC, pour recevoir la liste des soft, joindre enveloppe timbrée à 3,50 Frs à Richard Laurent 12 Rue du Marché 49130 Ste Gemmes sur Loire.

Dép.50 Vends CDI : l'Ange et le Démon gagné dans un concours : 300 Frs. Ecrire à Larose Vivien La Cour Hebert 50200 Heugueville ou tel au 33 46 72 54.

Dép.57 Vends 386 DX 33, 4 Mo, SVGA 1 Mo, écran 14", lecteurs 3"1/2 et 5"1/4, DD 45 Mo, Joystick top Star, le tout : 4500 Frs. Tel au 82 52 58 38 après 19 h à Weber Didier.

Dép.59 Vends jeux originaux PC : Arena 150 Frs, DDay 6 Juin 1944 : 150 Frs. Tel à Jean-Pierre au 20 44 94 87.

Dép.59 Vends originaux Doom 1 et 2, Myst, Iron Helix, Spear of Destiny, Alien Breed, F1 GP, Comanche Data disk 1. Tel au 20 03 13 76 à Fabien le soir.

Dép.60 Vends PC Portable + adaptateur + souris + disque dur 120 Mo : 2200 Frs. Tel au 44 08 91 03.

Dép.60 Vends PC 386 DX 40 + Copro 4 Mo Ram, DD 80 Mo, carte SVGA 1 Mo, boitier median tour sans écran : 2900 Frs avec multiscan Sony 14" : 5400 Frs ou moniteur SVGA, garanti 1 an : 4700 Frs. Tel au 44 60 63 21 dans l'Oise.

Dép.63 Vends jeux PC : 150 Frs : Indycar, Ultima 8 VF, Vroom, F15 Strike Eagle 3, ainsi que nbx jeux d'aventure sur Atari, le lot pour 300 Frs. Tel au 21 28 53 17.

Dép.67 Vends compil Lords of Power pour PC : 250 Frs. Tel après 18 h au 88 00 41 30.

Dép.69 Vends Rebel Assault : 200 Frs, Day of the Tentacle : 150 Frs. Tel au 78 33 57 70 à Benoit après 19 h 30 et le week-end.

PETITES ANNONCES

10, rue Thierry Le Luron
92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

Dép.72 Vends jeux PC. Piron Frédéric 189 Bd la Petite Vitesse 72200 La Flèche ou tel au 43 94 26 85.

Dép.75 Vends PC 386 SX ou 486 DX2 à des prix intéressants. Tel à Eric au 43 66 70 22 le matin de préférence.

Dép.75 Vends originaux PC : Task Force 1942, Fields of Glory, Reach for Skies, Tie Fighter : 150 Frs pièce. Tel au 44 73 91 67.

Dép.75 Vends jeux PC et Amiga. Aliouane Mohamed 133 Rue Haxo 75019 Paris ou tel au 42 06 37 07.

Dép.75 Vends modem Olitec Quad 2400, notice 1000 Frs, Sound Blaster V2 : 350 Frs, coprocesseur Maths 387 DX 500 Frs, souris Dexxa : 100 Frs. Tel à Luis au 42 57 36 69.

Dép.75 Vends DX2 66 Mhz, 4 Mo de Ram, 420 Mo DD, écran 14", carte vidéo 1 Mo, clavier, souris. Tel à Gilles au 42 78 52 06.

Dép.75 Vends PC 486 DX 33, 4 Mo Ram, DD 210 Mo, écran 14", nbx jeux et utils, vends jeux PC et A500. Tel à Stéphane au 43 49 06 26.

Dép.75 Vends carte mère, CPU 486 DX 33 + 4 Mo. Tel au 42 81 38 77 à Guillaume de 17 à 22 h.

Dép.76 Vends Kenitec 286 plus VGA couleur 3"1/2 et 5"1/4, Sound Blaster C/GMS HP micros, souris, jeux, utils, boite de rangement, disquettes vierges : 3500 Frs. Tel au 35 70 67 13.

Dép.77 Vends ou échange contre Sound Blaster Pro, carte Sound Galaxy NX Pro (multistandard, dont Sound Blaster Pro2), mise à prix à 500 Frs, carte en tbe. Tel au 64 05 86 62 à Olivier.

Dép.77 Vends disquettes HD Verbatim sous emballage, neuves, garanti 100 % : 45 Frs les 10 HD, 30 Frs les DD. Prin Jérôme 11 Rue JB Gervais 77450 Esbly ou tel au 60 04 34 60.

Dép.77 Vends carte son Sound Blaster 2.0 : 300 Frs, 2 HP neufs, provenance pack SB Maxi Sound : 200 Frs. TEl au 60 26 24 00.

Dép.78 Vends 486 SX 25, 4 Mo Ram, DD 125, écran 14" SVGA, carte Sound Blaster, CD-Rom double vitesse, jeux, utils 6500 Frs. Tel à Karim Zeroual après 19 h au 30 99 27 36.

Dép.79 Vends scanner Logitech 256 MG + Ansel : 1000 Frs, carte Trident 256 couleurs : 200 Frs, Volumm4D 3 : 1000 Frs, 3D Construction kit : 250 Frs, CD Rom Hot Body : 200 Frs. Tel au 49 27 91 89 à Frédéric.

Dép.80 Vends jeux PC à bas prix. Cuvillier Alex 27 Rue Lemattre 80000 Amiens ou tel au 22 45 35 37 de 19 à 20 h.

Dép.83 Vends jeux PC 3"1/2 originaux : 170 Frs port compris : Dune, Shadowcaster, X-Wing, Cannon Fodder, Goblins 1,2,3, Ishar 3, Fantastic Worlds, Innocent, Hire Guns...
Tel au 94 34 16 40.

Dép.87 Vends PS1 286 2,5 Mo de Ram, DD 40 Mo, Dos 5, Windows 3.0 : 2500 Frs. Tel au 55 68 92 08.

Dép.88 Vends Joystick année 93 à 10 Frs le n°, livres : Works 2 pour Windows, "Bien débuter sur PC". Ecrire à Pierre Richardot 30 Rue de la Grande Côte 88340 Le Val d'Ajol.

Dép.89 Vends nbx jeux (news et oldies) sur PC à un prix très intéressant, réponse rapide assurée. Munoz José BP 3 89010 Auxerre.

Dép.91 Vends ou échange jeux originaux : Shadowcaster, Beneath a Steel Sky, Indy IV, Pinball Windows, Commanche (+ missions 1) : 150 Frs pièce. Vissac V. 46 Rue des Trois Chênes 91800 Brunoy ou tel au 60 46 75 29.

Dép.91 Vends 486 DX2 66 VLB 4 Mo, DD 250 Mo, SVGA 14" NE, vidéo 1 Mo, CD-Rom CR562B, SB 2.0 Deluxe : 7300 Frs, carte Trident 512 Ko : 150 Frs. Tel au 60 46 28 06.

Dép.91 Vends originaux : Arena 200 Frs, Vistapro 3,12 : 300 Frs. Ecrire à Stéphane Villoing, 44 Rue Victor 91400 Saclay.

Dép.91 Vends CD : UFO (VF) : 200 Frs, Ultima 8 (VF) : 100 Frs, Mystique of Orient (CDX) : 200 Frs, ou les 3 pour 400 Frs. JC Lesellier 9 Bis Rue Pierre Curie 91240 St Michel sur Orge ou tel au 60 15 75 60.

Dép.92 Vends carte son compatible, SB Pro avec enceintes, état neuf, jamais servie (sous emballage), en cadeau : The 7th Guest !, le tout pour 400 Frs. Tel à Eric au 46 26 66 99.

Dép.92 Vends PC 286 16 Mhz, 2 Mo de Ram, DD 40 Mo, carte et écran VGA : 2500 Frs. Tel au 46 63 97 60.

Dép.92 Vends nbx jeux 3"1/2 et CD-Rom. Tel le soir à Alexandre au 46 02 14 09.

Dép.92 Vends jeux originaux sur PC : Subwar 2050, Theme Park, Space Hulk, Stunt Isl... entre 100 et 200 Frs pièce pour l'achat d'un jeu, un offert. Tel à Philippe au 47 32 06 44 le soir.

Dép.92 Vends, échange, achète softs sur PC, cherche possesseur Streamer. Vends CD-Rom, achète tout hard PC à bas prix. L. Boumeddane 3 Rue Guynemer 92700 Colombes.

Dép.92 Vends Wing Commander 2, joystick Topstar : 200 Frs, achète écran et carte SVGA : 2000 Frs maxi, vends écran VGA + carte VGA : 1000 Frs. Tel à Olivier au 47 50 72 64.

Dép.93 Vends PC 486 DX 40, carte vidéo 1 Mo, écran SVGA, DD 420 Mo, 400 Ram, Windows, Word, Excel, nbx jeux : 7000 Frs (garantie 5 ans). Tel à Jean-Pascal au 48 34 65 62.

Dép.93 Vends PC 486 DX 33 4 Mo, Western, carte Serveur, grand tour, écran 14" couleur, SVGA carte OAK 1 Mo, HD 120 Mo, floppy 3"1/2, nbx logiciels. Tel après 19 h au 48 23 05 17.

Dép.93 Vends jeux PC, news et oldies à bas prix. Grall Christophe 45 Avenue des Marguerites 93220 Gagny ou tel au 43 51 99 60.

Dép.93 Vends jeux PC à bas prix. Ecrire à Martin Guillaume 44 Boulevard Felix Faure 93300 Aubervilliers ou tel au 48 39 14 52.

Dép.93 Vends jeux Amiga et PC à bas prix. Bajolais Fabrice 25 Avenue des Chevrefeuilles 93220 Gagny ou tel au 43 88 09 01.

Dép.93 Vends jeux PC et Amiga. Caeyman JN 21 Bd du Mont d'Est 93160 Noisy le Grand ou tel au 43 03 74 12.

Dép.94 Vends PC Kenitec 486 DX2 50, 4 Mo de Ram, DD 210 Mo, écran couleur SVGA 14", Windows, divers : 7500 Frs. Tel à Olivier au 49 82 35 36.

Dép.94 Vends ou échange jeux originaux : Shadowcaster, Beneath a Steel Sky VF, Indy IV VF, Pinball Windows VF : 150 Frs pièce. Ecrire à Vissac V. 46 Rue des Trois Chênes 91800 Brunoy ou tel au 60 46 75 29.

Dép.94 Vends PC 386 DX 40 + HD 112 Mo + lecteur 3"1/2 + carte SVGA + écran SGA + imprimante HP Deskjet 510 + nbx softs, le tout minitour 4 Mo, tbe : 4500 Frs. Tel au 48 99 23 78.

Dép.94 Vends jeux PC à 150 Frs : Subwar 2050, SQ4 VF, KQ6 VF, PQ4, Alone in the Dark 2, Le Cobaye CD, Litil Divil, Atrain, Battle Chess 4000. Tel au 46 86 62 37.

Dép.94 Vends jeux sur PC à bas prix et CD-Rom, vends console 3DO, jamais servie : 2500 Frs. Tel à Nicolas au 48 85 14 76.

Dép.94 Vends PC 486 DX 50, 16 Mo Ram, carte Orchid 1280 VLB, 2 HD 420 et 270 Mo, ctrl Orchid VLB, lecteur CD-Rom double vitesse, 2 lecteurs de disks, boites Moy Tower, Sound Blaster Pro 2.0 : 1500 Frs. Tel au 48 93 90 33.

Dép.94 Vends PC 486 DX 50, 8 Mo Ram, DD 320 Mo, carte vidéo Paradise 1 Mo, carte son SGPro, écran SVTA 14", souris, clavier : 8000 Frs, vends aussi imprimante Canon BJ10EX à jet d'encre. Tel au 49 69 08 69 (répondeur).

Dép.95 Vends jeux PC originaux (KQ6 VF, Freddy Pharkas VF, Lands of Lore VF, Harrier Jump, Star Trek, Subwar 2050, SQ4 VF, Eight Ball Deluxe, Laura Bow..) de 150 à 200 Frs. Tel au 39 59 40 85.

Dép.95 Vends jeux PC 3"1/2 originaux : Lands of Lore 150 Frs, Prince of Persia 2 : 100 Frs, Indy 4 : 125 Frs, Kyrandia : 100 Frs, Dungeon Hack 125 Frs, Civilization : 150 Frs, Alone in the Dark : 125 Frs. Tel au 39 61 65 76.

Jobs

Dép.13 Trisert Evolutive recherche codeurs compétent en ASM, sur Falcon et plus pour développement. Tel au 90 58 21 42.

Dép.33 DEMONS, écrivez-nous vite, nous recherchons des coders et graphistes pour démos et fanzines de tous pays. Ecrire à Mandragore PN 3 rue Jean Mace 33130 Begles.

Dép.59 Isch Crew-PC Division cherche membres. Envoyer vos exemples à Mickey/Isch Crew 1 La Crête Athena 2 59600 Maubeuge.

Dép.63 Creative Concept 63 PAO et dactylo, édition à des prix sympas pour vos thèmes et mémoires. Envoi par fax ou PTT. Tel au 73 19 00 44.

Dép.75 Jeune homme fan de jeux vidéo et jeux de rôles cherche place de testeur ou pigiste dans rédaction (Free-lance). Ecrire à Bernardes Victor 8 Rue de Kabylie 75019 Paris.

Dép.91 Graphistes, musiciens, coders, scénaristes : rejoignez les développeurs multimedia : DMA Privat 4 Rue du Parc 91160 Ballainvilliers. Projets en cours.

P.A. GRATUITES

Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires.
(Joindre étiquette d'expédition.)
Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

☐☐ Votre département (à remplir oligatoirement) — 55

RUBRIQUE : ☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ CONTACT ☐ JOBS

STANDARD : ☐ AMIGA ☐ ATARI ☐ CPC ☐ PC ☐ AUTRES

JOYSTICK P.A., 10, rue Thierry Le Luron, 92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

Joystick
est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE**. SNC au capital de 100 000 F., locataire-gérant, RGS NANTERRE B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron.92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX
Tél. : (1) 41 34 85 00. Fax : (1) 41 34 87 99.
Gérants : Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN.
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Christian Leveneur
Directeur de la rédaction : Marc Andersen
Rédacteur en chef : Claude Lucas
Chef de rubrique (Preview UK) : Derek Dela Fuente
Correspondant permanent aux USA : Rusel Demaria
Coordination technique : Edwige Nicot
Correcteur-réviseur : Simone Audissou

Rédaction

COURRIER DES LECTEURS : Cyrille Baron
NEWS : Michel Desangles, Mic Dax et toute l'équipe
PREVIEWS : Derek Dela Fuente, Moulinex, Léo de Urlevent, Lord Casque Noir, Pinky, Iansolo
TESTS : Léo de Urlevent (Xavier Allard), Lord Casque Noir (Jérôme Damaudet), Frère Olive (Olivier Bonnet), Moulinex (Cyrille Baron), Iansolo (Olivier Aubin) et Pinky (Jérôme Bonnet).
ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO : Daniel Ichbiah (dossier Internet)
JEUX CRACK : Tonton Stéphane, Gabriel Lopez.
Direction Artistique : Alain Langlois
Mise en page : Linos, Corinne Bismuth, Djima Mérah, Michel Desangles, Olivier Revenu, Marie Noëlle Hédon
Secrétariat : Laurence Geuffroy
Chef de Publicité : Isabelle Weill
Abonnement : Tél. : 44 89 44 84
Anciens numéro : 41 34 87 75
Vente : EDIVENTE Numéro vert : 05 38 40 10
Télématique : 3615 Joystick
Centre serveur HDP
Rédacteur / concepteur : Mic Dax - **Animateur :** El fredo
Photogravure : **SLJ – PPO – COMPO IMPRIM – CHAMPA**
Imprimé par BRODARD GRAPHIQUE
Distribution
Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustration : Yannick (Dossier Internet), Jérôme Damodet (Dossier 3DO)
Couverture : Ecstatica © Psygnosis
Ce numéro comporte un encart d'abonnement, jeté à l'intérieur du magazine.
Abonnements Belgique voir page 153
Partner Press, rue Charles-Parente, 11. 1070 Bruxelles.
N° bancaire : 210-0980879-67
JOYSTICK : 1 an (11 n°) : 1 450 FB.

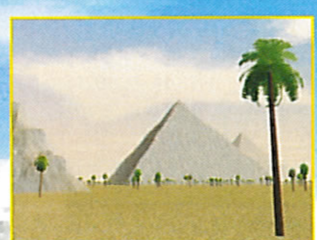
DIFFUSION CONTROLE
OJD 1993

Visual Media SYSTEMS

VISTAPRO

VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE





Recréez des paysages tridimensionnels de Mars, de la Terre et de Vénus en réalité virtuelle.





Offrez-vous le luxe de voler au-dessus des paysages que vous aurez créés avec VISTAPRO.

MAKEPATH EST UN LOGICIEL ÉVOLUÉ ET ÉTONNEMENT SIMPLE D'UTILISATION QUI PERMET DE CRÉER DES SCRIPTS D'ANIMATION TRÈS COMPLEXES AVEC VISTAPRO. IMAGINEZ-VOUS EN TRAIN DE SURVOLER LE GRAND CANYON À BORD D'UN JET OU D'UN HÉLICOPTÈRE. VISUALISEZ LES TRAJECTOIRES D'UN MISSILE AVANT UN IMPACT.

Conception et réalisation DOC'LINE.

Remplissez ce bon de commmande et retournez-le accompagné d'un chèque à l'ordre de VISUAL MEDIA SYSTEMS

- ❏ VISTAPRO version DISK 399 F + 60 F de frais de port, soit un montant total de 459 F
- ❏ VISTAPRO version CD-ROM 499 F + 60 F de frais de port, soit un montant total de 559 F
- ❏ MAKEPATH seul version DISK 249 F + 60 F de frais de port, soit un montant total de 309 F

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE :

Renvoyer à "VISUAL MEDIA DIRECT" - Boite Postale 120 - 93270 SEVRAN